

# АДРЕНАЛИН ТАКТИКА

© Александр «Erl» Нероев (erl\_@mail.ru) v0.54

Приложение к системе настольных ролевых игр «Адреналин» ©

Система настольных ролевых игр «Адреналин»© и ее приложения защищены законом об авторских правах. Использование правил и отдельных элементов системы НРИ «Адреналин»© в коммерческих целях без согласования с автором запрещено.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Более трети ранних книг правил включали в себя особенности боевых взаимодействий. Рассудив, что тактический бой не интересен всем и каждому, я решил выделить эти правила в отдельное приложение.

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Вступление.....                                                          | 1  |
| Содержание.....                                                          | 1  |
| Дополнительные термины «Тактики».....                                    | 2  |
| Дополнительные особенности и умения персонажа.....                       | 2  |
| Оружие и броня.....                                                      | 3  |
| Типы защиты (необязательное правило).....                                | 3  |
| Составной доспех (необязательное правило).....                           | 4  |
| Колющее и рубящее оружие (необязательное правило).....                   | 5  |
| Улучшения оружия (необязательное правило).....                           | 5  |
| Особые боеприпасы (необязательное правило).....                          | 6  |
| Сражение.....                                                            | 6  |
| Основные понятия.....                                                    | 6  |
| Размер существа.....                                                     | 7  |
| Инициатива.....                                                          | 8  |
| Фазы действий.....                                                       | 8  |
| Штрафные жетоны.....                                                     | 9  |
| Расчет атаки.....                                                        | 9  |
| Защита.....                                                              | 10 |
| Ранения.....                                                             | 11 |
| Эффект попадания.....                                                    | 11 |
| Броня и бронебойность.....                                               | 12 |
| Определение пораженной локации.....                                      | 12 |
| Упрощенная и усложненная система попаданий (необязательные правила)..... | 12 |
| Последствия ранения.....                                                 | 12 |
| Эффекты ранения.....                                                     | 14 |
| Поражение: рука.....                                                     | 14 |
| Поражение: нога.....                                                     | 14 |
| Поражение: корпус.....                                                   | 14 |
| Поражение: голова.....                                                   | 15 |
| Поражение: крыло.....                                                    | 15 |
| Поражение: удар по всему телу.....                                       | 15 |
| Поражение: электричеством (электрической дугой и удар током).....        | 15 |
| Поражение: огонь.....                                                    | 15 |
| Поражение: психотропное оружие.....                                      | 15 |
| Действия.....                                                            | 15 |
| Последовательность действий.....                                         | 16 |
| Стандартные действия.....                                                | 16 |
| Атака в ближнем бою.....                                                 | 16 |
| Стрельба и метание.....                                                  | 16 |
| Зарядка оружия.....                                                      | 16 |
| Прочие стандартные действия.....                                         | 17 |
| Действия защиты.....                                                     | 17 |
| Блок и типы оружия (необязательное правило).....                         | 17 |
| Зона контроля оружия (необязательное правило).....                       | 18 |
| Защита от дистанционной атаки.....                                       | 18 |
| Действия перемещения.....                                                | 19 |
| Направление персонажа.....                                               | 19 |

Таким образом, этот документ описывает развитие системы настольных ролевых игр «Адреналин», которое позволит проводить интересные тактические бои с применением особых маневров, рукопашного боя, а также бои с применением техники.

Базовые правила необходимо принять и использовать как часть игровой механики при условии, что они не заменяются Ведущим на необязательные.

**В некоторых параграфах можно встретить текст, выделенный этим шрифтом. Это краткое описание правила.**

*Синим наклонным шрифтом даны примеры, демонстрирующие как работает игровая механика.*

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Положение персонажа.....                                   | 19 |
| Скорость перемещения персонажа.....                        | 20 |
| Сводная таблица перемещений.....                           | 21 |
| Движение по квадратному полю (необязательное правило) 21   |    |
| Движение рядом с противником.....                          | 21 |
| Свободные действия.....                                    | 22 |
| Особые действия.....                                       | 22 |
| Задержка.....                                              | 22 |
| Ожидание.....                                              | 22 |
| Возможности в бою.....                                     | 22 |
| Инициатива и порядок действий.....                         | 22 |
| Внезапность.....                                           | 22 |
| Быстрее! (необязательное правило).....                     | 22 |
| Модификаторы атаки.....                                    | 22 |
| Естественные преграды, энергетические и магические щиты 22 |    |
| Расстояние в дистанционном бою.....                        | 23 |
| Стрельба вблизи и в рукопашной.....                        | 23 |
| Прицеливание.....                                          | 23 |
| Атака второстепенной рукой.....                            | 24 |
| Атака двумя оружиями.....                                  | 24 |
| Стрельба с двух рук (по македонски).....                   | 24 |
| Прицеливание и выстрел «навскидку».....                    | 25 |
| Отдача огнестрельного оружия.....                          | 25 |
| Прицельный удар или выстрел.....                           | 25 |
| Удар/выстрел в уязвимую часть тела.....                    | 26 |
| Модификаторы укрытий.....                                  | 26 |
| Тряска и качка.....                                        | 27 |
| Маскировка.....                                            | 27 |
| Особые боевые маневры и ситуации.....                      | 27 |
| Стрельба из-за укрытия.....                                | 27 |
| Стрельба очередями.....                                    | 27 |
| Подавление огнем.....                                      | 28 |
| Мощная атака.....                                          | 28 |
| Использование щита.....                                    | 28 |
| Толчек щитом.....                                          | 28 |
| Выбивание оружия.....                                      | 28 |
| Защита союзника.....                                       | 29 |
| Атака с тыла и фланга.....                                 | 29 |
| Финт.....                                                  | 29 |
| Бросок (выстрел) навесом.....                              | 29 |
| Взрыв.....                                                 | 30 |
| Стрельба с упора.....                                      | 31 |
| Импровизированное оружие в бою.....                        | 31 |
| Несмертельное оружие.....                                  | 31 |
| Патроны в обойме (необязательное правило).....             | 31 |
| Выстрел в упор.....                                        | 32 |
| Критический провал в бою.....                              | 32 |
| Рукопашный бой.....                                        | 32 |
| Рукопашная атака против противника с оружием.....          | 33 |
| Хват.....                                                  | 33 |
| Захват Корпуса противника.....                             | 33 |
| Захват руки (ноги).....                                    | 33 |
| Залом руки или ноги (болевого прием).....                  | 33 |
| Излом.....                                                 | 34 |
| Сваливание.....                                            | 34 |
| Толчок.....                                                | 34 |
| Удар локтем, коленом, головой.....                         | 34 |
| Подсечка.....                                              | 34 |
| Бросок.....                                                | 35 |
| Удушение.....                                              | 35 |
| Особые правила по попаданиям.....                          | 35 |
| Шанс ранения выше 6 (необязательное правило).....          | 35 |
| Типы повреждений (необязательное правило).....             | 35 |
| Локации повторного попадания.....                          | 36 |
| Направление атак и размер существ.....                     | 36 |

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| Атака по площади.....                         | 36 |
| Бой с применением техники.....                | 36 |
| Масштаб и длительность хода.....              | 36 |
| Поле боя.....                                 | 37 |
| Основные параметры техники.....               | 37 |
| Ход сражения.....                             | 37 |
| Определение инициативы.....                   | 37 |
| Восстановление контроля.....                  | 38 |
| Заявка действий.....                          | 38 |
| Расчет движения и маневрирование.....         | 38 |
| Действия перемещения.....                     | 38 |
| Движение.....                                 | 38 |
| Поворот.....                                  | 38 |
| Торможение.....                               | 38 |
| Ускорение.....                                | 38 |
| Стандартные действия пилота.....              | 38 |
| Атака.....                                    | 38 |
| Защитные маневры.....                         | 39 |
| Ремонт.....                                   | 39 |
| Особые маневры в бою на технике.....          | 39 |
| Прохождение препятствий.....                  | 39 |
| Обгон.....                                    | 39 |
| Сесть на хвост.....                           | 39 |
| Таран.....                                    | 39 |
| Авария.....                                   | 40 |
| Оружие и бронирование техники.....            | 40 |
| Магические барьеры и энергетические щиты..... | 41 |
| Вооружение техники.....                       | 41 |
| Орудийные батареи.....                        | 41 |
| Повреждения техники.....                      | 42 |
| Повреждение системы у техники.....            | 42 |
| Уязвимое место техники.....                   | 42 |
| Прицельный выстрел в бою.....                 | 43 |
| Массовые бои.....                             | 43 |
| Подготовка к битве.....                       | 43 |
| Сила армии в битве.....                       | 44 |
| Персонажи в бою.....                          | 44 |
| Ранение персонажа в бою.....                  | 45 |
| Результат хода битвы.....                     | 45 |
| Атака вспомогательных отрядов.....            | 46 |
| После боя.....                                | 46 |
| Пример сражения.....                          | 46 |
| Заключение.....                               | 47 |

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕРМИНЫ «ТАКТИКИ»

**Активная фаза действий** – время, в течении которого персонаж выполняет заявленные игроком действия (или заявленные Ведущим для неигровых персонажей), согласно порядка инициативы.

**Зона контроля** - все позиции вокруг персонажа, которые он теоретически может атаковать и защищать, не покидая свою позицию. В некоторых случаях, если противник перемещается в зону контроля персонажа в пассивной фазе, тот может сразу получить право провести атаку.

**Пассивная фаза действий** – время, в течении хода всех других персонажей, в течении которого персонаж может выполнять лишь защитные действия.

**Позиция** – территория диаметром около одного метра (или квадрат со сторонами около одного метра), которую обычно может занимать один персонаж размером с человека и при этом не испытывать неудобства из-за тесноты.

**Фаза хода** – действия персонажа в течении хода (обычно в бою) делятся на активную фазу (в которой он выполняет заявленные действия) и пассивную фазу (когда он выполняет действия реакции на заявки других персонажей или монстров).

**Шаг** – базовая единица перемещения в сражении, примерно равна 1 метру (в сражениях техники «шаг» может быть равен десятку, сотне метров и более)..

**Штрафной жетон** – условный счетчик, который дается персонажу в бою за ускоренные действия и за действия защиты, которые игрок не заявлял. Каждый штрафной жетон дает персонажу штраф -2К на все броски.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖА

При создании персонажа игрок может приобрести за баллы опыта следующие особенности:

**Завышенный болевой порог (5):** Персонаж <sup>47</sup>намного менее чувствителен к боли, чем обычный персонаж.

Это отражается в том, что если в результате ранения он должен быть оглушен, потерять сознание или получить состояние шока, игрок делает бросок на «волю» - «концентрацию» (с дополнительным штрафом, равным тяжести раны) и в случае успеха игнорирует данные эффекты.

**Нечувствителен к боли (8):** Персонаж не чувствует боль. Он игнорирует все эффекты оглушения от попаданий по конечностям и в корпус. Однако, оглушение от попадания в голову или взрывной волной могут на время вывести его из строя. Требования: нет

**Обоерукость (5):** У вашего персонажа одинаково развиты обе руки и он может одинаково эффективно пользоваться обоими. Это особенно полезно, если персонаж, к примеру, ранен в одну руку (без этого умения, действия второй рукой идут со штрафом -2К). Вместе с умением «бой двумя руками» это умение позволяет снизить штраф к атаке на обе руки при использовании в бою сразу двух оружий ближнего боя. С умением «Стрельба с двух рук» особенность позволяет снизить штраф за одновременные выстрелы сразу с двух рук. Требования: Подвижность 3+, Реакция 3+

Также при создании и развитии персонажа, игрок может потратить баллы опыта и изучить особые боевые умения, приведенные ниже.

**Боевые искусства (4):** Ваш персонаж овладел основами боевого стиля без оружия. Это умение может быть какой-то особой борьбой, боевым стилем - бокс, карате, кун-фу и прочее и прочее.

За каждый пункт в способности ближнего боя и за 4 балла опыта, персонаж может выбрать два бонуса из списка ниже. Так персонаж с тремя баллами в способности «ближний бой» может иметь 6 бонусов, причем бонусы не могут повторяться. Максимум персонаж может иметь 10 бонусов в каждом боевом стиле.

Точный кулак: +1К к атаке рукой;  
Летающая нога: +1К к атаке ногой;  
Каменный кулак: +2К к повреждениям рукой;  
Железная нога: +2К к повреждениям ногой;  
Броски: +1К к приемам борьбы;  
Болевые и удушающие: +1К к приемам борьбы;  
Захваты: +1К к приемам борьбы;  
Подножки и подсечки: +1К к приемам борьбы;  
Ураганная атака: возможность провести 2 атаки руками в ближнем бою в ход;  
Ноги-как-мельница: возможность за 1 ход провести атаку ногой в ближнем бою в ход;  
Молотобой: +1 к макс. повреждениям в рукопашной;  
Смертоносные атаки: +1 к макс. повреждениям при рукопашной атаке (можно брать с «молотобоем»);  
Каменный удар: рукопашные атаки отныне могут не считаться «несмертельными»;  
Грязный бой: +1К к атаке локтями, коленом, головой;  
Каменное тело: +1 к броне против рукопашных атак;  
Пробой: +1 к бронебойности рукопашных атак;  
Непробиваемый: +1К к блоку в рукопашном бою;  
Верткий: +1К к увороту в рукопашном бою;

Эти особенности нельзя комбинировать со специализацией или «коньком» персонажа. То есть берется лишь лучший бонус.

Персонаж может владеть несколькими боевыми стилями, но в течении одного хода может получить бонусы только одного стиля, то есть, если к примеру персонаж владеет карате и боксом, в ход боя он может наносить удары как каратист или как боксер, но не может получить бонусы от обоих стилей разом. Требования: Телосложение 3+ ЛИБО Подвижность 3+; Не более двух бонусов одного стиля на каждый уровень ближнего боя персонажа.

**Бой вслепую (3):** Ваш персонаж в ближнем бою более эффективно сражается против противника, которого не видит. Чтобы атаковать невидимого противника, надо атаковать точно определенную позицию (например, прямо перед собой) и со штрафом -4К (сложное действие). С этим навыком, персонаж атакует в ближнем бою именно эту позицию (при условии, что она в зоне досягаемости) и атака производится со штрафом -2К.

**Бой двумя руками (3):** Вы овладели стилем боя двумя оружиями. Обычно персонаж, дерущийся двумя оружиями ближнего боя получает большой штраф к атаке. С этим умением штраф на ведущую руку уменьшается на 1К. Если персонаж имеет особенность «Обоерукость», уменьшаются штрафы на обе руки.

**Мобильность (4):** Персонаж получает бонус +1 к скорости во время боя. Требования: Подвижность 3+.

**Спринтер (3):** При спринте и быстром беге персонаж получает штрафной жетон вдвое реже (т.е. каждый четвертый ход). Требования: Атлетика 7+

**Стрельба с двух рук (3):** Вы овладели умением стрелять с двух рук с потрясающей эффективностью. При такой атаке штраф за стрельбу «по македонски» снижается на 1 балл.

## ОРУЖИЕ И БРОНЯ

В этом разделе даны особые правила по снаряжению бойцов, которое они могут применять в сражении.

### ТИПЫ ЗАЩИТЫ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

**Необязательное правило типа защиты:** Доспехи могут иметь разный показатель параметра «Броня» против различных типов воздействия, как то проникающие раны, ушибы тела, термические воздействия, химические воздействия и так далее.

Если вводится это правило, то разные типы доспеха будут по-разному защищать от различных поражающих эффектов. Эффектами могут быть (например): проникающие раны (огнестрельное и холодное оружие), ушибы (ударное оружие, взрывная волна), термические раны (повреждения энергетическим оружием и огнем), химические раны (повреждения кислотой) и так далее.

Таким образом, определенный тип брони может хорошо защищать от пуль и ударов, но плохо защищать от термического и химического воздействия.

Химическая защита возможно прекрасно защитит от струи кислоты, но будет совершенно бесполезна если противник будет стрелять из пистолета.

Чудовища также могут иметь различные сильные и слабые места. Так одно создание может иметь мощную защиту от физических атак, но иметь уязвимость (низкое или вовсе отрицательное значение Брони) против огня или наоборот – холода. Другое создание может быть совершенно невосприимчиво к температурам и физическим атакам и повредить ему способны лишь химические атаки (например, атака кислотой).

Это правило позволит значительно расширить ассортимент брони и создать несколько интересных игровых ситуаций, однако, в то же время может замедлить игровой процесс и создать определенные сложности, особенно для начинающих игроков и Ведущего.

### СОСТАВНОЙ ДОСПЕХ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

По умолчанию большая часть доспехов одинаково эффективно защищает определенные части тела – например, легкая броня защищает торс и при наличии шлема - голову, а тяжелая – все тело. Кроме этого возможно применение одного из трех необязательных правил:

**Полная броня:** это правило немного упрощает игру, но делает ее чуть-чуть менее реалистичной. При его использовании считается, что доспех одинаково защищает все части тела – и руки и ноги и голову. То есть, все части тела всегда защищены одинаково. Это правило рекомендуется компаниям, которые либо часто сражаются (так игра пойдет чуть быстрее), либо пренебрегают боевыми ситуациями и предпочитают тратить на них минимум времени.

**Необязательное правило полной брони: Доспех защищает каждую часть тела одинаково (параметр Брони везде одинаков).**

**Составная броня:** это правило значительно усложняет игру, но делает ее еще более реалистичной. Суть ее в том, что элементы доспеха могут комбинироваться, дополняя друг друга. Так на одной руке могут быть перчатки (1), наручи (2,3), налокотники (4), наплечники (5,6). Каждая часть доспеха может иметь свой собственный уровень защиты.

**Необязательное правило составной брони: Части доспеха защищают (или не защищают) фрагменты частей тела – лицо, кисти, суставы, живот и так далее. При определении точки попадания делается бросок дополнительного кубика, чтобы определить, в какой именно фрагмент произошло попадание и учитывается защита именно этого фрагмента.**

В таблице ниже указаны локации частей тела, которые определяются дополнительным кубиком.

| Часть тела | 1К | Участок                       |
|------------|----|-------------------------------|
| Голова     | 1  | Верхняя часть головы          |
| Голова     | 2  | Боковая и задняя часть головы |
| Голова     | 3  | Лоб, виски                    |
| Голова     | 4  | Подбородок, шея               |
| Голова     | 5  | Нижняя часть лица (рот, щеки) |

|        |       |                                |
|--------|-------|--------------------------------|
| Голова | 6     | Верхняя часть лица (глаз, нос) |
| Торс   | 1,2,3 | Грудь (спина)                  |
| Торс   | 4,5   | Живот (спина)                  |
| Торс   | 6     | Бока и пах                     |
| Рука   | 1     | Кисть                          |
| Рука   | 2,3   | Предплечье                     |
| Рука   | 4     | Локоть                         |
| Рука   | 5     | Плечо                          |
| Рука   | 6     | Плечевой сустав                |
| Нога   | 1     | Стопа                          |
| Нога   | 2,3   | Голень                         |
| Нога   | 4     | Колено                         |
| Нога   | 5,6   | Бедро                          |

Если в части тела, куда зафиксировано попадание есть доспех, кидается еще один (третий) кубик. Например, при попадании в руку, перчатки имеют коэффициент 1, и если на дополнительном кубике выпала единица – значит удар попал в кисть; открытый шлем может защищать лишь участки от 1 до 4, так как совсем не защищает лицо (результат на 1К от 1 до 4 трактуется как попадание в шлем, а 5 и 6 – попадание в лицо). Если про броске третьего кубика выпала часть тела, не защищенная доспехом, значит удар нанесен не в доспех и повреждения наносятся напрямую (с базовым шансом ранения 4+).

Таблица ниже показывает составные части доспехов, части тела, которые они закрывают и на сколько, а также общие указания по весу и размеру.

| Доспех                       | Защищает               | Коэф.             | Вес | Размер |
|------------------------------|------------------------|-------------------|-----|--------|
| Каска                        | Голова                 | 1-3               | 11  | -3     |
| Шлем открытый                | Голова                 | 1-4               | 11  | -3     |
| Шлем с забралом              | Голова                 | 1-5               | 11  | -3     |
| «Глухой» шлем                | Голова                 | 1-6               | 11  | -3     |
| Нагрудник                    | Корпус                 | 1-4               | 12  | -1     |
| Кираса                       | Корпус                 | 1-5               | 12  | -1     |
| Наплечники                   | Корпус<br>Руки         | 6<br>5-6          | 9   | -4     |
| Наручи                       | Руки                   | 2-4               | 9   | -3     |
| Перчатки                     | Руки                   | 1                 | 8   | -3/-4  |
| Набедренники                 | Ноги                   | 5-6(6)            | 8   | -3     |
| Наколенники                  | Ноги                   | 4-5               | 8   | -4     |
| Поножи                       | Ноги                   | 3                 | 9   | -3     |
| Сапоги                       | Ноги                   | 1-2               | 10  | -3     |
| Кольчуга                     | Корпус                 | 2-6               | 11  | -3     |
| Кольчужная рубаха            | Корпус<br>Руки         | 2-6<br>5-6        | 12  | -2     |
| Длинная кольчуга             | Корпус<br>Руки<br>Ноги | 2-6<br>2-6<br>4-6 | 12  | -1     |
| Бармица (кольчужный капюшон) | Голова<br>Торс         | 1-4<br>1          | 9   | -4     |

Это правило добавляет реализма, но при этом значительно замедляет ход сражения.

*Например, Дориану попал удар дубиной по правой руке. На руке у него кольчуга до локтя (броня 6+), кожаный наруч (броня 5+), защита на кисти и запястьях отсутствует (4+). Делается еще один бросок – выпало 3 – удар пришелся по наручу, 4+ против данного удара броня 5+.*



**Броня защищающая части тела:** Это правило – нечто среднее между стандартными правилами и правилами составного доспеха.

**Необязательное правило доспеха, защищающего части тела: элементы брони защищают части тела (голову, ногу, руку, торс) и могут иметь разные показатели брони.**

Каждый фрагмент тела (рука, нога, голова и торс) может быть либо закрыт, либо не закрыт броней. Скажем, персонаж может быть одет в короткую кольчугу (которая закрывает только корпус и дает Броню 6+), иметь стальные наручи (которые дают защиту его рукам 7+) и кожаную шапку (которая защищает голову на 5+). Ноги у персонажа вообще не защищены (броня 4+).

Это правило чуть усложнит игрокам жизнь при закупке снаряжения, но на длительности боя особенно не отразится (если у персонажа в листе будет отмечено, какая часть тела какой броней защищена).

### **КОЛЮЩЕЕ И РУБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)**

Многие виды оружия (обычно это клинки) могут наносить глубокие проникающие ранения, либо рубленые раны.

**Для колюще-рубящего оружия параметры указаны для рубящих ударов. Если таким оружием делается колющий удар, это дает +1 к бронебойности, -2К от повреждений и -1 от максимума повреждений.**

Для такого оружия (которым можно и рубить и колоть) в таблице основных правил указаны характеристики для рубящих ударов. Если же игрок заявляет, что персонаж именно колет (и оружие предназначено для колющего удара, т.е. имеет острие), вносятся следующие модификаторы в характеристики удара: повреждения -2К; максимальные повреждения -1; бронебойность +1.

**Если колющее оружие в принципе позволяет наносить рубящие удары, то при таком ударе дается бонус +1К к повреждениям, +1 к максимальным повреждениям, -1 от бронебойности, +1 к скорости удара (округляется до 1, если скорость была ½).**

Некоторые виды оружия предназначены для колющих ударов, но ими можно наносить и рубленые раны (например, кинжал или копье). Если этим оружием производятся рубящие удары, вводятся следующие модификаторы: Повреждения +1К; максимальные повреждения +1; бронебойность -1, +1 к скорости атаки (т.е. если для колющего удара скорость 1, то нанесение рубящего удара этим оружием будет иметь скорость 2).

### **УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)**

Некоторые устройства позволяют изменить характеристики оружия. Обычно оружие сразу имеет возможность установки (демонтажа) дополнительных улучшений и действие требует от игрока легкий бросок навыка Техники – «механика» (-2К). Но в принципе специалист сможет поставить улучшение на оружие, которое по умолчанию его не может иметь (со значительно более высоким штрафом). Ниже приведены некоторые из таких устройств:

**Выдвижной** (телескопический, пристегивающийся и т.д.) **приклад:** Обычно если оружие в нормальном состоянии имеет приклад, но существует возможность его убрать, такое действие снижает точность оружия на 1 балл (штраф -1К к атаке). При этом размер оружия снижается на 1 категорию, хотя при этом не появляется возможность использовать двуручное оружие как одноручное. Также можно сделать обрез (винтовку с отпиленным прикладом и частично спиленным стволом), что даст те же модификаторы, какие указаны выше. Спильный ствол также снижает точность оружия и дается дополнительный штраф -1К к атаке.

**Глушитель:** Устройство для снижения громкости выстрела. Как правило выстрел через глушитель приводит к потере части энергии выстрела, ухудшается баланс оружия, поэтому к атаке дается штраф -1К.

**Заточка:** Хорошо заточенное лезвие в ближнем бою намного более опасно. Такое оружие дает персонажу бонус +1К к повреждениям, но только на один бой. Заточка оружия требует примерно получаса и не актуальна в мирах, где в оружии применяется высококачественная сталь (оружие имеет бонус как минимум +1).

**Коллиматорный прицел:** Оптическое устройство для ускорения прицеливания. При использовании в течении хода позволяет делать выстрел навскидку без штрафов. Однако, применяя коллиматор, боец снижает угол обзора и получает штраф -4К к броскам на Внимание для всех целей вне направления его взгляда.

**Лазерный целеуказатель:** простое устройство, позволяющее быстро наводить оружие на цель. Дает бонус к атаке +2К за прицеливание. Кроме этого, ускоряет прицеливание, позволяя получить бонус +4К к атаке за каждый ход прицеливания (вместо +2К). Бонус +2К уже является бонусом за прицеливание и лишь увеличивается до максимального, если стрелок продолжает отслеживать цель. ЛЦУ не позволяет получить бонус больше, чем значение навыка стрелка, а лишь ускоряет прицеливание. Недостаток целеуказателя – он демаскирует стрелка при запыленности и загазованности воздуха, а также в темноте.

**Оптический прицел:** При его использовании не учитывается штраф за удаленность цели на дистанции до кратности прицела (далее – снижается на величину кратности). Однако, бонус оптики учитывается только если персонаж прицеливался минимум 1 ход. Кроме того, оптический прицел значительно снижает угол обзора и не дает возможности парировать или уворачиваться, а значит снайпер не может использовать адреналин для того, чтобы избежать атаки.

*Пример: полицейский снайпер Мартин целится в преступника. У него винтовка с четырехкратным оптическим прицелом. Дистанция до цели – 220 метров, что при оптимальной дистанции винтовки 40 является шестой категорией дальности. С учетом снайперского прицела, Мартин получит штраф -1К за дистанцию (-5К за шестую категорию, без учета 4К за 4х кратный оптический прицел). Если бы Мартин стрелял через прицел по цели в 100 метрах, он бы вообще не получил штраф за дистанцию.*

**Отравленное лезвие:** некоторые яды можно наносить на клинки. Обычно после нанесения на оружие яд действует максимум час, затем высыхает и становится почти безопасным. Чтобы яд подействовал он обычно должен попасть в кровь жертвы в достаточном количестве. При успешном нанесении жертве раны отравленным оружием, она должна сделать бросок на атлетику со штрафом, равным силе яда. При провале броска она считается отравленной и получает эффекты, как это указано в описании яда. Если отравленное оружие блокируют или атака не пробивает цель, считается, что оружие теряет отравленный слой (тот стирается или «сбрызгивается» при блоке).

**Расширенная обойма:** Обычно оружие комплектуется стандартной обоймой, размер которой указан в спецификации. Однако, многие виды оружия могут быть снаряжены обоймами большей (иногда меньшей) вместимости, причем как выпускаемыми серийно, так и самодельными образцами.

**Связанная обойма:** Это не совсем улучшение оружия, это просто две обоймы, соединенных вместе специальной скобой или же обычной клейкой лентой. Такая конструкция позволяет персонажу значительно ускорить перезарядку обоймы, так как нет необходимости доставать новую обойму из подсумка или кармана и убирать туда использованную обойму (даже пустая обойма обычно стоит некоторую сумму денег, поэтому разбрасываться ими не каждый может себе позволить). Обычно связываются 2 обоймы, но можно встретить связки и из трех или даже четырех обойм, однако, такие тяжелые и неудобные обоймы могут ухудшить баланс оружия и дать штраф к броску атаки.

**Сошки:** Позволяет устанавливать оружие на опору для увеличения точности стрельбы. Установка оружия требует минимум 1 ход, но после этого при стрельбе параметр оптимальной дистанции удваивается. Сошки дают эффект исключительно при использовании двуручного стрелкового оружия размером -2 и более.

**Тактический фонарь:** Как правило, это легкий фонарь, который закрепляется вдоль ствола оружия. Единственная польза этого устройства – в темноте персонажу не требуется использовать руку, чтобы держать фонарик. Включенный фонарь сразу демаскирует персонажа в темноте (даже если не освещает его, показывает его позицию).

### ОСОБЫЕ БОЕПРИПАСЫ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Некоторые типы оружия могут использовать различные боеприпасы, которые позволяют добиваться самых разных эффектов. Основные типы используемых боеприпасов описаны ниже

**Бронебойные:** эти снаряды обладают повышенной бронебойностью (обычно на 1 балл), однако, только против брони. Они не дают эффекта при отсутствии брони. При этом раны бронебойных зарядов не такие серьезные (-1К от повреждений).

**Дробь:** при выстреле дробью дается штраф -1 к бронебойности и бонусы +2К к повреждениям и атаке. При этом за каждую категорию дальности после первой дается штраф -1К к повреждениям. Т.е. на третьей

категории дальности дробь не имеет бонусов, а имеет только штраф -1 к бронебойности. Дробь может быть более мелкой, что дает штраф -2 к бронебойности и бонус +4К к атаке, но за каждую категорию дальности точно также падают шансы повреждения на -1К.

**Зажигательные:** эти снаряды помимо обычных повреждений наносят урон огнем. После того, как брошен кубик на повреждение и нанесена хотя бы легкая рана, докидывается еще кубик (реже больше) повреждения огнем, который может увеличить тяжесть проникающего ранения (но результат не может превысить максимальные повреждения оружия).

**Разрывные (срезни):** эти снаряды плохо пробивают обычную броню (если есть броня, дается штраф к бронебойности -1), но дается бонус +2К (может быть больше) к броску повреждений.

**Резиновые:** эти пули не наносят проникающих ранений (обычный шрифт в описании ран), но наносят стандартные повреждения ударом. Максимальные повреждения также ниже (на 1 балл), в том числе за счет сниженной мощности порохового заряда.

**Трассирующие:** эти пули могут эффективно использоваться в вечернее и темное время суток, т.е. при недостаточно хорошем освещении. При их использовании в таких условиях стрельба очередями дает +2К к атаке за продолжение стрельбы очередью и +1К к атаке при одиночном повторном выстреле.

## СРАЖЕНИЕ

Когда уговоры и угрозы не помогают, можно попробовать решить спор кулаками или пушками. Обычно это последний довод, поскольку последствия для персонажа могут оказаться самыми неприятными – он может получить в битве увечье или вовсе погибнуть.

В этом разделе подробно описывается, как рассчитывается атака, защита, определяется попадание и эффекты попадания. Описаны особые ситуации и приемы, применяемые в бою.

Параграфы этого раздела соответствуют параграфам из базовых правил и значительно дополнены и расширены.

### ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Сражение обычно происходит в двухмерном пространстве (т.е. обычно без учета разницы в высоте). Для моделирования боя Ведущему предлагается выбрать один из трех методов моделирования (или комбинировать их в зависимости от важности боя):

- Бой на размеченной карте (квадраты или разделенной на равные шестиугольники – «хексы»), где каждая позиция соответствует примерно одному метру. Персонажи (фигурки или фишки, обозначающие персонажей) могут перемещаться только по этим позициям (если позиции свободны для перемещения). Этот метод относительно точен и прост, но требует обязательного наличия размеченной карты подходящего размера.

- Бой на не размеченной «карте в масштабе» с фигурками персонажей (или фишками). Масштаб

может быть, к примеру, 1 дюйм (2,5 см.) на метр (или если фигурки/фишки персонажей маленькие – можно принять масштаб 1 сантиметр игрового поля равным 1 реальному метру). Все перемещения и измерения дистанции делаются с помощью измерительной рулетки (или линейки). В отношении точности, этот метод самый точный, но не всегда самый простой.

- Условный бой. Ведущий лишь рисует примерную схему боя, а или если она не критична, просто объясняет ситуацию игрокам на словах, после чего примерно перемещает персонажей по полю сражения «на глаз» или «ориентировочно» оценивая дистанцию. Это самый простой и самый неточный метод. Если Ведущий и игроки не фанаты военных и тактических игр, рекомендуется вести сражения именно этим упрощенным методом.

**Персонаж игрока занимает 1 позицию на поле боя (площадь около 1 квадратного метра). Если в одной позиции более одного персонажа, все персонажи в данной позиции мешают друг другу в бою и получают штраф -1К за каждого персонажа в позиции.**

Персонаж игрока занимает одну позицию на поле боя, которая в диаметре равна одному метру. Более маленькие существа (например, крысы) могут спокойно находиться на одной позиции и не мешать друг-другу. Большие же существа (например, бык или полевое орудие) могут занимать несколько позиций.

В принципе на одной позиции не должно находиться более одного существа размером 0 и более (размера взрослого человека), хотя возможны исключения. Например, всадник на коне. Два и более человека могут занимать одну позицию, но оказавшись в бою они получают штраф -1К за каждое существо размером 5 в позиции, в которой находятся. То есть, проще говоря, если в одной позиции находится 2 человека, они оба в бою получают штраф -2К. Если 4 человека – все четверо получают штраф -4К и так далее.

### РАЗМЕР СУЩЕСТВА

**Если размер существа отличается от размера человека, то меняется (на значение размера) инициатива, бонус атаки данным существом человека, штраф при атаке данного существа человеком и максимальные повреждения оружия, а также меняется базовая броня.**

**Также в соответствии с размером меняется допустимый вес и допустимый размер используемых предметов.**

Каждое существо относится к той или иной категории размера, исходя из этого, атакующие его получают штраф – чем меньше цель, тем больше штраф.

| Размер и пример существа или объекта | Размер | Баз. броня | Кол-во | Атака | Инициатива |
|--------------------------------------|--------|------------|--------|-------|------------|
| Пыль (Муравей, зерно)                | -10    | -6+        | -      | -10К  | +10К       |
| Крохотный (Кнопка, семечка, муха)    | -9     | -5+        | -      | -9К   | +9К        |
| Мелочь (Ластик, жук, монета)         | -8     | -4+        | -      | -8К   | +8К        |
| Миниатюрный (Флэшка, мышонок)        | -7     | -3+        | -      | -7К   | +7К        |

|                                           |    |     |      |     |     |
|-------------------------------------------|----|-----|------|-----|-----|
| Карманный (Кастет, кулак, обойма)         | -6 | -2+ | -    | -6К | +6К |
| Больше ладони (Нож, пистолет, крыса)      | -5 | -1+ | -    | -5К | +5К |
| Малый (Бутыль, кошка)                     | -4 | 0+  | 25   | -4К | +4К |
| С руку (Короткий меч, енот)               | -3 | 1+  | 9    | -3К | +3К |
| Небольшой (Длинный меч, карабин)          | -2 | 2+  | 4    | -2К | +2К |
| Меньше среднего (Ружье, копье, подросток) | -1 | 3+  | 2    | -1К | +1К |
| Средний (Человек, пулемет)                | 0  | 4+  | 1    | 0К  | 0К  |
| Крупный (Стол, медведь)                   | 1  | 5+  | 1x2  | +1К | -1К |
| Большой (Шкаф, конь, буйвол)              | 2  | 6+  | 1x4  | +2К | -2К |
| Огромный (Автомобиль, бегемот)            | 3  | 7+  | 2x4  | +3К | -3К |
| Гиганский (Слон, тираннозавр)             | 4  | 8+  | 3x6  | +4К | -4К |
| Гиганский (Автопоезд, кит)                | 5  | 9+  | 4x12 | +5К | -5К |
| Колоссальный (Диплодок, яхта)             | 6  | 10+ | 6x18 | +6К | -6К |

Столбец «Баз. броня» указывает на базовое значение брони существа данного размера. Однако необходимо учитывать, что некоторые существа имеют более высокое значение природной брони, скажем, за счет панциря, чешуи или очень твердой или толстой шкуры.

Столбец «Кол-во» дает самое общее представление о том, сколько существ или объектов данного размера может находиться на одной позиции и не мешать другим объектам и существам. Если указано 2 числа, значит ориентировочно существо может занимать столько позиций в ширину и длину – например, корова может занимать две позиции (1x2), автомобиль – 8 (2 x 4 метра), а локомотив – 40 позиции (примерно 4 x 10 метров).

Также может влиять положение тела существа. Так лежащий человек будет занимать 2 позиции, а стоящий на задних лапах взрослый бурый медведь (размер 6) будет занимать только 1 позицию.

Столбец «Атака» определяет бонус (или штраф) к атаке по данному существу.

Столбец «Инициатива» определяет бонус (или штраф) к броску инициативы. Этот же модификатор учитывается как бонус или штраф при атаке существом данного размера обычного человека или другого существа размера 0.

При атаке персонаж (или монстр) получает штраф или бонус к количеству бросаемых кубиков в зависимости от размера цели (см. выше). Чем больше противник – тем проще в него попасть и наоборот – труднее попасть в маленькую цель. То есть, большие существа получают штраф к атаке по меньшим существам, а небольшие существа – бонус к атаке по большим.



Размер противника также определяет величину наносимых оружием повреждений. Чем больше противник, тем менее эффективным будет против него обычное оружие человека – если цель меньше человека, за каждую единицу разницы в размерах, показатель шанса ранения увеличивается на 1 балл. С другой стороны, если цель размером меньше средней, за каждый балл разницы размера, показатель шанса ранения снижается на 1 балл. Так пистолетная пуля, скорее всего, будет смертельно опасной для кошки или мышки, но практически безопасной для слона.

*Например, обычный пистолет не имеет бонус к бронебойности. Это означает, что чтобы ранить человека без брони, при броске на повреждения, на каждом кубике должно выпасть 4 или более (базовый шанс ранения 4+) – каждый успех увеличит тяжесть ранения. Но, к примеру, герою пришлось стрелять по волку (размер -1). Это означает, что показатель шанса ранения смещается на 1 балл и становится 3+ - все результаты 3 и более считаются за успех. Но нашему герою может встретиться и противник покрупнее. Например, тираннозавр. Размер тираннозавра 4 (примерно размером со слона), это значит, что показатель шанса ранения смещается на 4 балла выше и становится 8+ - это означает, что чтобы нанести рану, при броске на повреждения должно выпасть 8 и более. То есть, пистолет не может нанести вред тираннозавру (без использования дополнительных правил).*

Аналогично размер цели влияет на максимальный уровень повреждений, которые может нанести оружие. Если удар клинком способен отрубить конечность человеку, то совсем не факт, что можно мечом отрубить голову огромному динозавру и наоборот – если револьверная пуля не способна отстрелить человеку конечность, она запросто может отстрелить конечность крысе.

То есть, второй эффект изменения размера – изменение максимальных повреждений. Если категория размера противника выше средней, за каждый балл величины, этот показатель уменьшается на 1 балл, если меньше - увеличивается.

*Например, максимальные повреждения пистолета =3. Если атаковать из него гиену (размер -2), то максимальные повреждения будут 5 (базовые 3 – модификатор размера -2) – попадание из пистолета может даже отстрелить гиене конечность. В случае тираннозавра (размер 4) максимальные повреждения пистолета будут -1 (3 - 4). То есть, попадания будут для него лишь как укусы комара для людей и физически не смогут нанести значимые повреждения.*

### ИНИЦИАТИВА

**Инициатива определяется состязательным броском всех участников. Базовое значение инициативы персонажа равно сумме его параметров Реакция и Сообразительность, плюс модификатор размера. Те, у кого больше успехов действуют раньше. Если количество успехов равное, раньше действует тот, у кого выше базовое значение Инициативы.**

Инициатива определяет порядок, в котором игроки и Ведущий озвучивают заявки своих персонажей и действуют ими. Бой начинается именно с броска инициативы каждого персонажа (иногда группы персонажей), который определяется как сумма параметров Реакции и Сообразительности, а также модификатора размера (для человека этот модификатор нулевой).

*Например, Джон хочет прихлопнуть муху. Он аккуратно подходит к ней и собирается бить. Оба (Джон и муха) делают бросок на инициативу, но муха (размер -9) получает бонус +9К за размер. Инициатива мухи 13К, Джона – 5К. В результате броска инициатива мухи 5, Джона 2 - муха будет действовать первой и скорее всего, улетит от мухобойки. Даже если бы результат броска был равный, муха все равно действовала бы первой, так как у нее более высокое базовое значение инициативы.*

Если при броске инициативы выпал критический провал или просто отрицательное количество успехов – персонаж замешкался и не может действовать столько ходов, каково отрицательное значение инициативы. При обычном провале броска персонаж может лишь защищаться (пропускает свою активную фазу), при критическом провале – вовсе не способен действовать несколько ходов.

*Например: Абель, Бейкер и Чарли делают бросок инициативы. Бросок Абеля: 4, 3, 1, 2, 1 то есть, -1 успех. Бросок Бейкера: 3, 2, 3, 1, 1 то есть критический провал (-2 успеха или 2 провала). Бросок Чарли 4, 4, 6, 2, 1, 3, 3 то есть 2 успеха. Значит первым будет действовать Чарли (у него 2 успеха), за ним Абель (-1 успех, но не критический провал), за ним - Бейкер.*

*В начале хода Чарли может заявить атаку и кидает свой метательный нож в противника (если нож у него в руке). Абель первый ход пропускает, но сможет уворачиваться или пытаться блокировать вражеские атаки. Бейкер пропускает 2 хода полностью, т.е. не может ни двигаться, ни применять способности.*

Данная последовательность действий сохраняется до конца боя, если не заявляется действий, напрямую влияющих на инициативу (например, задержка, выжидание).

Ведущий игры может применить к броску инициативы определенные модификаторы в зависимости от состояния персонажа:

| Ситуация                                                       | Мод. |
|----------------------------------------------------------------|------|
| Персонаж отвлечен, задумался о чем-то                          | -2К  |
| Персонаж засыпает, «хорошо» выпил алкоголя                     | -4К  |
| Персонаж только что проснулся или сильно пьян                  | -6К  |
| Персонаж «мертвецки» пьян или спит (но его пытаются разбудить) | -8К  |

### ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

Каждый персонаж или монстр в бою может находиться в одной из двух фаз своего хода – в активной или в пассивной.

**Ход каждого персонажа состоит из фаз: активной и пассивной. В активной фазе персонаж выполняет заявки, в пассивной (во время активной фазы других игроков) может выполнять действия реакции (защитные действия).**

Активная фаза хода персонажа начинается, когда до него доходит очередь в порядке инициативы. В этой фазе персонаж выполняет заявки игрока, например, достает оружие, стреляет в противника, перемещается.

В пассивной фазе хода персонаж находится во время действия остальных игроков. В этой фазе он может лишь реагировать на действия противника, т.е. защищаться, возможно защищать стоящего рядом союзника, атаковать пробегающего мимо него врага, который пробегаая пренебрегает защитой и т.д.

*Например: Сэр Готем сражается с Черным Рыцарем. В порядке инициативы, первым действует Сэр Готем. Во время своей активной фазы он наносит противнику удар своим мечем. У Черного Рыцаря сейчас пассивная фаза и он блокирует удар Готема. Действие Сэра Готема завершено и теперь начинается активная фаза Черного Рыцаря и пассивная фаза Сэра Готема. И так далее.*

### **ШТРАФНЫЕ ЖЕТОНЫ**

**Штрафные жетоны персонаж получает при ускорении действий. То есть, выполняя действия быстрее, чем обычно требуется или выполняя действия реакции (защиты). Каждый штрафной жетон, полученный персонажем дает штраф -2К на все его проверки навыков.**

**В начале каждого хода персонаж убирает половину штрафных жетонов с округлением в большую сторону (если у него есть штрафные жетоны). Пренебрегая стандартными действиями в активной фазе персонаж убирает все штрафные жетоны.**

Штрафные жетоны персонаж может получать несколькими способами. Как правило, он их получает за ускорение действий и действия защиты. Штрафные жетоны означают потерю персонажем равновесия, ориентации в пространстве.

В начале каждого хода, до самого первого действия персонажа в активной фазе, игрок убирает половину имеющихся у него штрафных жетонов (с округлением вверх). Конечно, если у персонажа нет штрафных жетонов, жетоны не убираются. Также пропустив ход (отказавшись от стандартных действий) персонаж убирает все свои штрафные жетоны.

*Так Джек из примера ниже получил в ход 2 штрафных жетона. В начале своего следующего хода он убирает 1 штрафной жетон, оставаясь с одним. Джек может пренебречь стандартными действиями (такими, как атака), чтобы убрать оставшийся жетон, т.е. в данном случае – полностью избавиться от штрафных жетонов.*

Примером жетона может быть например монетка, кубик, спичка или что угодно еще, что может служить счетчиком. При использовании кубика можно обойтись всего одним кубиком для каждого персонажа, поворачивая его той гранью, сколько штрафных жетонов у персонажа.

Штрафные жетоны можно также рисовать графически. Например, одна полоска «/» или «\» означает полученный штрафной жетон, а крест «X» означает, что штраф убран и более не учитывается.

**Ускорение действия вдвое:** персонаж может выполнить действие вдвое быстрее (если это в принципе возможно), но это дает 1 штрафной жетон. Так если атака требует 1 ход, персонаж может провести две атаки, получив при этом 2 штрафных жетона (1 жетон за каждую атаку) и соответственно штраф -4К (за 2 штрафных жетона).

*Например: Сэр Готем сражается двуручной секирой против мощного демона. Его противник был оглушен молитвой священника, но может вот-вот прийти в сознание. Так как секира – тяжелое оружие, требующее для атаки 2 хода, Сэр Готем рискует пропустить удачный момент и добить врага, поэтому он решает нанести быстрый удар секирой. Он получает штрафной жетон и штраф -2К за ускорение действия вдвое и наносит демону удар секирой (со штрафом -2К за штрафной жетон).*

**Ускорение медленного перемещения:** Игрок также может ускорить перемещение персонажа, но только если он не может пройти всего 1 шаг за 1 ход. Например, персонаж со скоростью 6 сможет отступать спиной вперед на 1 позицию лишь потратив 2 хода. Но игрок может ускорить это перемещение, получив штрафной жетон. Нельзя ускорить такое перемещение более, чем в 2 раза.

**Защита:** Персонаж также получает штрафные жетоны за активность во время своей пассивной фазы, когда предпринимает какие-то действия во время хода противника. Так каждая попытка уворота или блока дает штрафной жетон. Если оружие персонажа имеет скорость больше 1, то персонаж получает столько штрафных жетонов, какова скорость его оружия.

**Стрельба в ближнем бою:** Если персонаж находится в контакте с противником (на соседней позиции находится противник с оружием ближнего боя) и при этом стреляет, он получает 1 штрафной жетон. Обычно, у персонажа есть возможность отойти на шаг назад и выстрелить без штрафа, но случаются исключения.

Персонаж получает штрафные жетоны непосредственно перед действием. То есть, персонаж уже будет делать действие со штрафом -2К за каждый имеющийся у него штрафной жетон, даже если штрафной жетон он получит за выполняемое действие.

*Например, Джек с саблей блокирует выпад солдата. Так как заявкой игрока не была защита (вместо этого Джек напал), защищаясь во время своей пассивной фазы Джек получает штрафной жетон. То есть, Джек будет делать бросок защиты со штрафом -2К. Второй солдат также атакует Джека и тот снова пытается заблокировать удар, получая еще один штрафной жетон, итого за штрафные жетоны при втором блоке за ход он получит штраф -4К.*

### **РАСЧЕТ АТАКИ**

**Используемая способность при бросках атаки:**  
**При стрельбе: Стрельба (по типам оружия)**  
**При броске: Стрельба (броски)**

**При метании: Атлетика (метание)**  
**При борьбе: Атлетика (борьба)**  
**В ближнем бою: Ближний бой (по типам оружия)**

**Дополнительно к значению способности применяются модификаторы ситуации (см. таблицу ниже).**

При атаке бросается столько кубиков, какого значение используемой способности атакующего (число пунктов в способности Стрельба при стрельбе, плюс параметр Реакция, либо количество пунктов в способности Ближнего Боя, плюс параметр Телосложения, либо способность Атлетика плюс параметр Телосложение при метании).

Значение способности модифицируется в соответствии с текущей ситуацией. В таблице ниже сведена большая часть типичных ситуаций и соответствующих им бонусов и штрафов. Подробнее они расписаны ниже.

**Сводная таблица бонусов и штрафов**

| Ситуация                                                                           | Бл. Бой              | Стрельба  |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------|
| Атакующий лежит                                                                    | -2К                  | *         |
| Атакующий сидит на корточках                                                       | -2К                  | +0        |
| Атакующего не видно                                                                | +0                   | +0        |
| Атакующий в неудобстве**                                                           | --- Особо ---        |           |
| Атакующий стоял на месте                                                           | +0                   | +0        |
| Атакующий медленно шел                                                             | +0                   | +0        |
| Атакующий шел                                                                      | +0                   | +0        |
| Атакующий бежал                                                                    | -2К                  | -2К       |
| Атакующий быстро бежал                                                             | -8К                  | -8К       |
| Атакующий полз                                                                     | -4К                  | -4К       |
| За каждый штрафной жетон у атакующего:                                             | -2К                  | -2К       |
| Атакующий целился (за 1 ход)                                                       | +1К                  | +1К       |
| Атакующий не видит цель                                                            | -4К ≠                | -4К ≠     |
| Атака разных целей в ход                                                           | -2К                  | -2К       |
| Прицельная атака (см. ниже)                                                        | --- Особо ---        |           |
| Стрельба очередью (см. ниже)                                                       | --- Особо ---        |           |
| Цель отступала из контакта                                                         | -2                   | +0        |
| Цель в 2 метрах или ближе ##                                                       | +0                   | - Особо - |
| Цель на оптимальной дистанции                                                      | +0                   | +0        |
| Цель далее оптимальной дистанции оружия (за каждую единицу дистанции после первой) | -                    | -1К       |
| Цель не перемещалась                                                               | +0                   | +0        |
| Цель сидит (или на корточках)                                                      | +0                   | -1К       |
| Цель лежит                                                                         | +0                   | -1К..-3К# |
| Цель бежит                                                                         | +0                   | ***       |
| Цель больше/меньше человека                                                        | --- Особо ---        |           |
| Цель использует укрытие                                                            | --- См. Укрытие ---  |           |
| Цель беспомощна (связана или без сознания) либо оглушена либо не ожидает атаки     | @                    | @         |
| Качество оружия                                                                    | --- Особо ---        |           |
| Импровизированное оружие                                                           | -2К                  | -2К       |
| Плохое освещение                                                                   | -- См. Маскировка -- |           |

\* - стрелять лежа можно, но не из длинных луков или пращи. Метать лежа можно только крошечные и малые предметы. Кроме того, стреляя из положения лежа персонаж может улучшить точность стрельбы (см. стрельба с упора).

\*\* - атакующий в неудобном положении получает штраф -2К (в некоторых ситуациях Ведущий игры может увеличить штраф или же наоборот - уменьшить). Например, если персонаж висит на веревке и при этом стреляет из пистолета, он получает штраф -2К. Если при этом он висит над кипящей лавой (ему очень жарко и он дышит испарениями лавы), Ведущий может увеличить штраф, например, до -5К в данной ситуации.

\*\*\* - стрелок получает штраф -1К если цель переместилась на дистанцию не менее 5 метров и двигалась не в направлении (не от) стрелка. Также Ведущий может усложнить правило (добавив реализма): Если цель переместилась на угол от 30 до 60 градусов от линии атаки, дается штраф -1К; -2К если переместилась на угол до 120 градусов от его линии атаки и -3К, если переместилась на угол более 120 градусов относительно линии атаки персонажа.

# - штраф должен определяться Ведущим игры, основываясь на том, как расположен стреляющий к цели. Так если противник лежит вдалеке и расположен в направлении атакующего, ему можно стрелять только в верхнюю часть тела (см. раздел «прицельная атака» ниже). Если лежит вдалеке, но боком к атакующему, ему можно стрелять только в левую или правую сторону тела. А если лежит прямо перед стрелком, то никаких штрафов не дается, так как атакующий фактически может стрелять в любую точку тела.

## - при стрельбе в цель, которая находится в двух метрах или ближе и не зафиксирована (движется) атакующий получает штраф -2К к атаке, если стреляет из одностороннего оружия (например, из пистолета) и -4К, если из двустороннего (например, из винтовки). При этом штраф за перемещение цели (см. «\*\*\*») не учитывается.

≠ - чтобы атаковать невидимую цель (даже со штрафом) персонаж должен заявить позицию, которую атакует в ближнем бою или линию атаки из стрелкового оружия. Атака делается со штрафом -4К. Если на линии атаки находится противник и бросок успешен – фиксируется попадание (если противник не смог защититься). Если противника нет – атака всегда мимо (либо в цель, которая может оказаться на линии атаки).

@ - противник не может уклониться от атаки (не может уворачиваться и блокировать ее), если не обладает каким-то особым даром (например, боевое предчувствие джедаев) или не находится под воздействием определенного заклинания, которое позволит ему почувствовать угрозу.

## ЗАЩИТА

**Используемая способность при бросках защиты:**  
**При увороте: Акробатика (уворот)**  
**При блоке: Ближний бой (по типам оружия)**  
**При борьбе: Атлетика (борьба)**

**Каждая попытка защиты (кроме заявленной в качестве стандартного действия) дает персонажу штрафной жетон (иногда более одного жетона).**

**Дополнительно дается штраф к броску, равный количеству успехов атакующего.**

Атакованный персонаж, если был готов к бою, может попытаться защититься. Если персонаж не заявил во



время активной фазы подготовку действия защиты (тем самым пренебрегая другим действием, например атакой), он получает штрафные жетоны.

Проверка делается как встречный бросок используемой для защиты способности со штрафом, равным количеству успехов атакующего и штрафами за каждый штрафной жетон у персонажа. В случае удачного броска, персонаж успешно отражает его или уворачивается от атаки.

Если персонаж провалил бросок защиты и у него есть адреналин, игрок может его применить и попытаться превратить безуспешный бросок или даже критический провал в успех.

Если у персонажа не хватило адреналина, он может попытаться защититься от атаки другим способом, например, если он пытался заблокировать атаку, при неудачном блоке он может попытаться увернуться от атаки, используя навык «акробатики» - «уворот».

*Пример стычки: Джек дерется с пиратом. В свой ход Джек выхватил саблю и приготовился к бою. Пират атакует Джека и получает 3 успеха в атаке. Джек хочет заблокировать удар. Способность ближнего боя у него 8, он будет делать бросок защиты со штрафом -3К за успехи в атаке пирата и -2К за штрафной жетон (который он получил при защите). Итого Джек делает бросок 3К (8К -3К -2К) и получает 1 успех – ему удалось заблокировать выпад противника.*

*Активная фаза пирата закончилась и теперь действует Джек. В начале хода он убирает свой единственный штрафной жетон. Он заявляет сразу 2 атаки (штраф -4К за 2 штрафных жетона) и кидает при каждой атаке 4К (8К -4К). Пират в свою очередь защищается. При первой атаке выпало 2 успеха и пират пытается заблокировать эту атаку. Способность ближнего боя пирата 6К, -2К за успехи Джека, -2К за штрафной жетон, итого 2К. Выпал критический провал (1 и 3). Потратив весь свой адреналин (3 балла), пират превращает этот провал в успех и отбивает атаку. У пирата теперь нет адреналина и есть 1 штрафной жетон. Теперь Джен наносит второй удар, снова кидая 4К. Выпал 1 успех и пират снова защищается. Он делает бросок 1К (способность 6К -4К за штрафные жетоны и -1К за успехи Джека в атаке). Выпало 2 – пирату не удалось защититься, адреналина у него нет, что означает, что Джек успешно попал по пирату. К слову, у Джека сейчас 2 штрафных жетона и если кто-то будет атаковать Джека до начала его следующего действия, Джек получит штраф -4К за эти штрафные жетоны и еще минимум -2К за новый жетон.*

## РАНЕНИЯ

В лучшем случае, в бою никто серьезно не пострадает, но нередко синяки, ушибы, переломы, сквозные ранения и тяжелые раны получают все участники боя.

В игровой системе сделан упор на простую, легкую в понимании, освоении и отыгрыше, но в то же время, реалистичную систему ранений. Суть ее в том, что все ранения производят конкретный эффект, влияя на

характеристики персонажа, а некоторые раны могут сразу вывести персонажа из строя и даже убить его.

Если атака была успешной (количество успехов больше количества провалов и атакованный не смог уклониться от атаки), фиксируется попадание. Попадание вовсе не обязательно означает, что нанесено повреждение.

### ЭФФЕКТ ПОПАДАНИЯ

Если персонаж не сумел защититься (в том числе, за счет адреналина) и он успешно атакован, попадание может нанести рану.

**При попадании тяжесть ранения определяется броском эффекта. Количество кубиков равно успехам атаковавшего плюс бонус повреждений оружия. Сложность броска определяется броней цели (базовая броня 4+). Количество успехов не может превышать максимальные повреждения оружия.**

Шанс ранения обычного незащищенного броней человека 4+, при этом единицы не отнимают успехи, а просто не учитываются.

При определении раны кидается столько кубиков, каково количество успехов при атаке, плюс бонус повреждений оружия. Каждый выпавший успех увеличивает повреждения на 1.

*Например: Джек сражается с пиратом, используя свой боевой нож. Его способности ближнего боя 9, он делает атаку и получает результаты 1, 2, 2, 3, 4, 4, 4, 6 – 3 успеха. Пират не смог защититься от атаки, значит на повреждения кидается 3К (успехи в атаке), плюс 2К (бонус повреждений ножа Джека), итого 5К. У ножа нет бронебойности, а громила без брони, поэтому сложность броска 4+. При броске на повреждения выпало 1, 2, 2, 4, 5 – 2 успеха. Джек нанес пирату серьезную рану.*

*Например: Вильям охотился на олененка (размер 5) и сумел подкрасться к нему с луком. Так как молодой олень не заметил охотника, при атаке Вильяма он не сможет увернуться. Вильям делает бросок атаки (Реакция 3, Стрельба 3, -4К штраф за прицельный выстрел в голову, бонус +6К за прицеливание в течении 6х ходов) и получает 4 успеха (результаты 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6, 6). На повреждения кидается 4 кубика (успехи при атаке) плюс 1 кубик (бонус повреждений лука), итого 5. У лука нет бронебойности, а у оленя нет брони, поэтому шанс ранения 4+. Результат 1,3,4,6,6 – нанесена рана с повреждениями 3.*

Если при броске на повреждения выпала сумма больше, чем максимальные повреждения оружия, «лишние» повреждения просто не учитываются.

*Например: Гарри стреляет в Джона. Параметр атаки Гарри 6 (способность стрельбы + параметр Реакция). Выпало 2, 5, 6, 5, 4, 2. Итого 4 успеха. Джон не имеет возможности защититься от атаки, значит произошло попадание. Гарри стрелял из Кольта (бронебойность 0, повреждения +2, максимум повреждений 3). Сила повреждений определяется броском кубиков и все результаты 4, 5 и 6 означают увеличение нанесенных повреждений на 1 балл. Выпало 2, 6, 4, 6, 4, 4 то есть, 5 успехов. Однако, максимальные повреждения Кольта 3, то*



есть, Гарри смог нанести только тяжелую рану (тяжесть 3).

### БРОНЯ И БРОНЕБОЙНОСТЬ

Броня снижает шансы нанести рану (шанс ранения 5+ и более), а бронейкость оружия напротив повышает шансы нанести рану (шанс ранения 3+ и ниже).

Чтобы определить шанс ранения, надо от показателя брони отнять бронейкость. Результат и будет определять шанс ранения.

Например: преступники захватили банк. Полицейский снайпер Мартин заметил преступника и получил команду о его ликвидации. Мартин целится в корпус, но на теле преступника легкий бронезилет (броня 6+). Бронейкость винтовки Мартина 3, значит шанс раны будет: броня (6+) – бронейкость (3) = 3+. Т.е. при броске на повреждения 1 и 2 не будут считаться за рану, а результаты 3, 4, 5 и 6 будут считаться за 1 уровень повреждений.

Шанс ранения не может быть ниже 2+, то есть, единицы при броске на повреждения всегда не создают ранения.

### УДАЧНОЕ ПОПАДАНИЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Если при броске на повреждения «шестерок» и «успехов» выпало больше, чем максимальные повреждения оружия, Ведущий может принять решение, что максимальные повреждения оружия увеличиваются на 1.

Например, Абель подкрался сзади к охраннику в лагере противника и решает «вырубить» его ударом в голову. Он успешно подкрался и успешно провел атаку. Бросок повреждений дал результат 1, 2, 3, 6, 6, 6. Максимальные повреждения ударом кулака 2 и всего 2 успеха на повреждения (серьезная рана) – охранник сбит с ног и оглушен, но еще может прийти в себя. Но если бы при броске на повреждения Абели не выпала единица или выпал бы еще хотя бы один успех – охранник упал бы без сознания (тяжелая рана в голову).

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРАЖЕННОЙ ЛОКАЦИИ

Обычно попадание происходит в определенную часть тела. В системе «Адреналин» тело человека разделено на 6 областей – голова, корпус, две ноги и две руки.

Для определения того, куда попал удар, делается бросок 2К и результат определяется по таблице:

| 2d6    | Место попадания |                      |
|--------|-----------------|----------------------|
|        | Человек         | Зверь                |
| 3      | Левая нога      | Левая задняя лапа    |
| 4      | Левая нога      | Левая задняя лапа    |
| 5      | Левая рука      | Левая передняя лапа  |
| 6-8    | Торс            | Торс                 |
| 9      | Правая рука     | Правая передняя лапа |
| 10     | Правая нога     | Правая задняя лапа   |
| 11     | Правая нога     | Правая задняя лапа   |
| 2 и 12 | Голова          | Голова               |

| 2d6 | Место попадания |
|-----|-----------------|
|-----|-----------------|

|        | Птица<br>(2 лапы + крылья) | Дракон<br>(4 лапы + крылья) |
|--------|----------------------------|-----------------------------|
| 3      | Левое крыло                | Левая задняя лапа           |
| 4      | Левое крыло                | Левое крыло                 |
| 5      | Левая лапа                 | Левая передняя лапа         |
| 6-8    | Торс                       | Торс                        |
| 9      | Правая лапа                | Правая передняя лапа        |
| 10     | Правое крыло               | Правое крыло                |
| 11     | Правое крыло               | Правая задняя лапа          |
| 2 и 12 | Голова                     | Голова                      |

Ведущий может ввести другие таблицы мест попадания для негуманоидных существ.

Для ускорения игры рекомендуется делать бросок на определение места повреждения совместно с броском на повреждения. Для этого надо чтобы кубики, бросаемые для определения места поражения, как-то отличались от остальных, например, цветом, размером, материалом и так далее.

Исходя из того, куда попал удар, определяется бронирование цели, чтобы затем определить ранение.

### УПРОЩЕННАЯ И УСЛОЖНЕННАЯ СИСТЕМА ПОПАДАНИЙ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА)

**Необязательное правило: предельно упрощенная система ранений.** Пораженная локация тела не определяется. Нанесенные ранения накапливаются (суммируются). Каждые 2 единицы повреждений дают раненому штраф -1К на все броски. После получения ран в сумме на 10 единиц (или одной раны тяжестью 4) персонаж падает без сознания. Получив раны тяжестью 15 единиц урона (или одну рану тяжестью 5) персонаж погибает.

Ведущий может максимально упростить систему ранений следующим образом: каждый раз, когда наносится рана, персонаж получает столько единиц урона, каково количество повреждений. Эффект ранения только один: персонаж получает штраф -1К ко всем броскам за каждые 2 единицы полученного урона. Когда персонаж получит в сумме 10 единиц повреждений, либо одну рану с тяжестью 4, он падает без сознания. Если персонаж получает более 15 единиц урона либо рану с тяжестью 5 – он погибает. Это правило позволит значительно ускорить сражения.

**Необязательное правило: все ранения – в корпус.** Бросок на определение места ранения не делается, считается, что все атаки попадают в корпус.

Для упрощения и ускорения боев Ведущий может принять правило, что бросок на определение пораженной локации не делается. В этом случае считается, что все попадания идут в корпус.

**Необязательное правило: уникальный эффект ранения при поражении каждого фрагмента тела.** При определении места, куда идет атака делается дополнительный бросок, определяющий куда именно пришелся удар. Далее по дополнительным таблицам определяется эффект каждого ранения.

С другой стороны, Ведущий может определить эффекты от попаданий в каждый участок лока47и. Например, при попадании в руку можно попасть в

плечо, в локоть, в предплечье и в кисть. Для этого при определении места ранения делается дополнительный бросок кубика). При этом ему необходимо расписать (или использовать разработанные другими Ведущими) все возможные эффекты ранений в каждый участок.

Использование последнего правила возможно только вместе с правилом составной брони и может немного увеличить интерес и реализм происходящего, однако, скорее всего, приведет к замедлению сражений.

### ПОСЛЕДСТВИЯ РАНЕНИЯ

Как уже было сказано выше, в игровой системе каждая рана производит свой эффект (набор последствий) на персонажа. Чем более тяжела рана, тем серьезнее эффекты. Подробнее все возможные в игре последствия ранений описаны ниже.

**Вывих конечности:** Вывих подобен перелому (см. ниже) в эффектах, но не так сложен при лечении. То есть, рукой с вывихом нельзя держать предметы, а если вывихнута нога, нельзя на нее опираться. Однако, в отличие от перелома, медик может исправить вывих сделав бросок способности Медицина, «хирургия» со штрафом -2К и при успехе устранить его последствия. Тем не менее, штрафы к броскам сохраняются до тех пор, пока персонаж не получит должное лечение.

**Кровотечение:** Как правило, любая рана приводит к потере крови или внутреннему кровотечению, но в «Адреналине» под кровотечением понимается лишь серьезная потеря крови от повреждения крупных кровеносных сосудов. Если персонаж получил кровоточащую рану, он каждый ход делает бросок кубиков, равный своему Телосложению (без учета любых штрафов). Если при этом броске выпал критический провал, персонаж теряет 1 балл Телосложения. Кровотечение может быть остановлено только перевязкой (считается, что оно прекращается прямо с момента начала перевязки), целительным заклинанием (в мирах фэнтези) или особыми препаратами в высокотехнологичных мирах.

Если персонаж с кровотечением выполняет какие-то активные действия (например, атакует в ближнем бою), он получает штраф -2К к этому броску. Если персонаж идет с обычной скоростью, он также получает штраф -2К, а если бежит, то -4К. Быстро бежать персонаж с таким сильным кровотечением не может, а при медленном перемещении не должен кидать дополнительный кубик.

Если персонаж имеет несколько кровоточащих ран, бросок делается для каждой раны.

Не обязательно делать бросок кровотечения каждый ход. Можно считать, что пока кровотечение не остановлено, персонаж будет терять 1 балл Телосложения каждые несколько секунд.

| Бросается кубиков  | Интервал, сек |
|--------------------|---------------|
| 5К                 | 37            |
| 4К                 | 20            |
| 3К                 | 11            |
| 2К                 | 7             |
| 1К                 | 6             |
| 0К(2К, оба успехи) | 3             |

Так например если у персонажа Телосложение 4 и он получил критическое кровотечение, то через 20 секунд он потеряет 1 балл Телосложения. Еще через 20 секунд – еще балл Телосложения и так пока его не перевяжут или пока он не истечет кровью и не погибнет

**Оглушение:** Персонаж не может выполнять активных действий (атаковать, бежать, прыгать), а может лишь перемещаться со скоростью медленного шага. Он не может использовать способности, в том числе, защищаться. Если специально не указано, то чтобы выйти из оглушенного состояния, персонаж каждый ход делает бросок на Внимание – «концентрация» и в случае успеха может начать действовать в этом ходу. Однако, персонаж все равно пропускает минимум один ход боя после получения эффекта оглушения. Критический провал броска на выход из оглушения приводит к потере сознания.

**Остановка сердца:** Как правило, при попадании персонажа под высокое напряжение происходит остановка сердца. Зачастую пораженный электрическим током еще может выжить, если вовремя применить реанимационные мероприятия, такие, как, например, непрямой массаж сердца и искусственное дыхание (этими навыками владеет любой персонаж с открытым навыком «реанимация» способности «Медицина»). Непрямой массаж сердца в полевых условиях обычно делается со штрафом -2К, врач современного реанимобиля («скорой помощи») обычно имеет оборудование, позволяющее делать бросок без штрафа. Успешный бросок реанимации позволяет вновь «запустить» сердце и дыхание, но раненый все равно будет находиться в тяжелом состоянии.

**Отбрасывание:** Некоторые удары настолько сильны, что их жертву просто отбрасывает назад. Персонаж падает в 1 позиции (в 1 метре) в направлении удара от того места, где стоит. Если позади персонажа стена или иное непреодолимое для атакowanego препятствие – он падает в своей текущей позиции.

**Отталкивание:** При сильном ударе персонаж вынужден отступить, чтобы удержать равновесие. В бою это означает, что раненый отходит на 1 позицию (1 метр) назад. Если позади персонажа стена (непреодолимое препятствие), он упирается в нее и не отступает.

**Повреждение сухожилий или мышц конечностей:** по эффектам и последствиям аналогично перелому конечности (см. ниже), однако, как правило, такие повреждения связаны с сильным кровотечением и не могут быть вылечены в «полевых» условиях (кроме как магией или действительно высокой технологией).

**Перелом:** Перелом обычно случается при ударе и как правило, персонажи могут получить перелом определенной конечности. Сломанной конечностью пользоваться невозможно, т.е. сломанной рукой нельзя брать и использовать предметы, а при сломанной ноге нельзя перемещаться, используя ее как опору. Перелом может быть вылечен доктором за несколько недель (иногда – месяцев), магия может исцелить перелом за секунды, а в высокотехнологичных мирах кость может быть восстановлена особой операцией всего за час-два, либо возможно заменена на искусственную.

**Потеря конечности:** Исключительно неприятный эффект ранения, в результате которого персонаж теряет руку или ногу. Отсутствующей рукой уже никак нельзя пользоваться. При отсутствии ноги нельзя ходить хотя бы без костыля. В этом есть только один положительный момент – попадание в отсутствующую конечность (такое теоретически возможно) означает обычный промах. В магических мирах потерянные конечности могут быть восстановлены, например, молитвами или заклинаниями регенерации, в высокотехнологичных мирах возможна и регенерация и замена потерянной конечности протезом, в том числе, биологическим протезом. Ранения можно вылечить, устранив штрафы к параметрам, но обычное лечение не вернет потерянную конечность.

**Потеря предмета в руке:** Ранение руки обычно вызывает легкий шок, а сильный удар может привести к выбиванию предмета из руки. Если предмет просто падает, он оказывается возле персонажа. Если предмет отбрасывается, то он оказывается в 2К6 метрах от персонажа (тяжелые предметы 4й весовой категории отбрасываются на 1К6 метров, более тяжелые падают прямо возле персонажа).

Если предмет *отбрасывается и теряется*, значит персонаж не видит, куда именно улетел предмет и должен потратить несколько ходов на его поиск (при необходимости). При этом исключительно трудно потерять крупный предмет в комнате с ровным полом и отсутствием препятствий, но придется долго (и возможно даже безуспешно) искать небольшой предмет в высокой траве или в болоте.

Если персонаж держит предмет двумя руками и получает рану только в одну руку, эффекты выбивания предметов из руки не действуют.

**Потеря сознания:** Персонаж, потерявший сознание падает и может прийти в себя через несколько минут, если его не сумеют привести в чувство раньше и если его не убьют. Каждую минуту после потери сознания делается бросок на Концентрацию со штрафом -2К. Если при броске выпал критический провал – следующая проверка делается не через минуту, а через 1 час (каждый час без сознания дает бонус +1К к последующему броску). Если бросок был успешен – персонаж приходит в сознание.

**Сбивание с ног (падение):** Иногда удар слишком силен или на столько болезнен, что персонаж падает. Упавший персонаж считается лежащим и может встать (или попытаться встать) в свой следующий ход (вставание – стандартное действие).

**Смерть:** Самое неприятное из возможных эффектов ранений. Персонаж погибает. Лишь исключительно мощная магия, божественное вмешательство или чрезвычайно дорогая и сложная высокотехнологичная операция сможет спасти его жизнь.

**Шок:** Состояние шока может наступить в момент потери конечности, тяжелого ранения, контузии и так далее. В шоковом состоянии персонаж теряет интерес к происходящему и ко всему окружающему, не может активно действовать (применять любые способности) и перемещается только медленным шагом или ползком. Если персонаж в шоковом состоянии успешно

атакован, он сразу получает раны, независимо от адреналина. Чтобы выйти из шокового состояния, персонаж должен сделать успешный бросок на Концентрацию со штрафом -4К. Критический провал броска означает, что персонаж теряет сознание. За каждую минуту, проведенную в состоянии шока персонаж получает +1К к последующему броску Концентрации.

**Штраф к броскам:** Любая рана, даже легкая, мешает персонажу сражаться с максимальной эффективностью. Поэтому с каждым ранением персонаж получает штраф ко всем своим броскам способностей до тех пор, пока не вылечится от ранений. Из всех штрафов в одну часть тела (рука, нога, голова, корпус) учитывается только самая тяжелая рана.

*Например: Браун получил легкое (-1) и тяжелое (-3) ранение в левую руку, серьезную рану правой ноги (-2) и два легких ранения в корпус (-1 каждое). Итого он получит штраф -6К: за ранение левой руки -3К, за рану правой ноги -2К и еще -1К за легкое ранение в корпус.*

**Штраф к параметрам:** Некоторые тяжелые ранения сразу приводят к тому, что один или несколько параметров персонажа обнуляются. Когда любой из параметров становится нулевым, персонаж теряет способность активно действовать.

**Штраф к перемещению:** Эти раны снижают скорость персонажа или лишают его возможности совершать определенные передвижения, например, персонаж с серьезной раной ноги не может бегать или быстро ходить.

**Уход в штопор:** Эффект возможен только если персонаж (или монстр) имеет крылья и находится в состоянии полета. Сорвавшись в штопор персонаж падает с максимальной скоростью. Чтобы выйти из этого состояния необходимо сделать успешный бросок способности «Атлетика» (либо специальной способности «Полет») со штрафом, равным удвоенной весовой категории персонажа. Если бросок успешен, выход из штопора удался, иначе падение продолжается (до момента удара об землю или успешного броска на «Атлетику»).

Эти штрафы и эффекты могут быть вылечены доктором, медикаментами или в фантастических мирах – магией.

## ЭФФЕКТЫ РАНЕНИЯ

Эффект раны зависит от количества успехов при броске на повреждение. Ранения с тяжестью выше 5 имеют тот же эффект, что и ранения с тяжестью 5 (как правило, это смертельные ранения).

*Например, Джо получает ранение в корпус с силой 3 (тяжелая рана). Это означает, что он теперь сможет перемещаться только медленным шагом, получает штраф -3К к броскам за счет ранения в корпус, ударом его отбрасывает и он начинает истекать кровью.*

## ПОРАЖЕНИЕ: РУКА

|   |                                                      |    |
|---|------------------------------------------------------|----|
| 1 | -1К на броски, действия раненой рукой со штрафом -2К | 47 |
| 2 | Рука повреждена, штраф -2К на все броски             |    |



|   |                                                                                           |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <b>Предмет в руке падает</b>                                                              |
| 3 | Рука повреждена, оглушение, -3К на все броски                                             |
|   | <b>Предмет в руке отброшен</b>                                                            |
|   | Повреждены сухожилия или мышцы руки, шок, -4К на броски, кровотечение, рука бездействует  |
| 4 | <b>Предмет в руке отбрасывается и теряется, рука вывернута</b>                            |
|   | Рука оторвана / отрублена, Шок; штраф -5К.                                                |
| 5 | Кровотечение.                                                                             |
|   | <b>Перелом руки, шок</b>                                                                  |
|   | <b>ПОРАЖЕНИЕ: НОГА</b>                                                                    |
| 1 | -1К на броски, нельзя быстро бегать                                                       |
| 2 | Нельзя бегать и быстро ходить, штраф -2К на броски                                        |
|   | <b>Отталкивание</b>                                                                       |
|   | Нога повреждена (медленный шаг), оглушение. -3К на все броски                             |
| 3 | <b>Сбивание с ног</b>                                                                     |
|   | Повреждены сухожилия или мышцы ноги, шок; -4К на броски; Кровотечение, нет перемещений    |
| 4 | <b>Сбивание с ног, нога вывернута (скорость макс. медленный шаг)</b>                      |
|   | Нога оторвана / отрублена. Шок; штраф -5К.                                                |
| 5 | Кровотечение.                                                                             |
|   | <b>Перелом ноги, шок</b>                                                                  |
|   | <b>ПОРАЖЕНИЕ: КОРПУС</b>                                                                  |
| 1 | -1К на броски, нельзя быстро бегать                                                       |
| 2 | Нельзя бегать, -2К на броски                                                              |
|   | <b>Отталкивание</b>                                                                       |
|   | Только медленный шаг. Оглушен; -3К на броски;                                             |
| 3 | Кровотечение.                                                                             |
|   | <b>Отбрасывание</b>                                                                       |
|   | Перемещение только ползком. Шок. Повреждены жизненные органы; Кровотечение, -4К на броски |
| 4 | <b>Отбрасывание, повреждение внутренних органов (ТС=0)</b>                                |
|   | Уничтожены жизненно важные органы - немедленная смерть                                    |
| 5 | <b>Множественные переломы (ТС, ПД, РЦ =0)</b>                                             |
|   | <b>ПОРАЖЕНИЕ: ГОЛОВА</b>                                                                  |
| 1 | -1К на броски, оглушение на 1 ход                                                         |
|   | <b>Оглушение на 1 ход</b>                                                                 |
| 2 | -2К на броски, оглушение                                                                  |
|   | <b>Сбит с ног, оглушен</b>                                                                |
| 3 | -3К на все броски, потеря сознания и падение                                              |
|   | <b>Потеря сознания и падение</b>                                                          |
| 4 | Тяжелое повреждение мозга – персонаж погибает                                             |
|   | <b>Потеря сознания и падение. Контузия (ВЛ=0)</b>                                         |
| 5 | Мозг разрушен – немедленная смерть                                                        |
|   | <b>Травма мозга (ЗН,ВЛ,СБ =0)</b>                                                         |
|   | <b>ПОРАЖЕНИЕ: КРЫЛО</b>                                                                   |
| 1 | -1К на броски, нельзя быстро летать                                                       |
|   | Только медленный полет, без набора высоты, штраф                                          |
| 2 | -2К на броски                                                                             |
|   | <b>Отталкивание</b>                                                                       |
|   | Крыло повреждено (только планирование),                                                   |
| 3 | оглушение. -3К на все броски                                                              |
|   | <b>Уход в штопор</b>                                                                      |
|   | Повреждены сухожилия или мышцы крыла, шок; -4К на броски; Кровотечение, нет возможности   |
| 4 | летать                                                                                    |
|   | <b>Уход в штопор, крыло вывернуто (возможно только планирование)</b>                      |

|   |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | Крыло оторвано / отрублено. Шок; штраф -5К.                                                                                                                                                                                           |
| 5 | Кровотечение.                                                                                                                                                                                                                         |
|   | <b>Перелом крыла, шок, уход в штопор</b>                                                                                                                                                                                              |
|   | <b>ПОРАЖЕНИЕ: УДАР ПО ВСЕМУ ТЕЛУ</b>                                                                                                                                                                                                  |
| 1 | -2К на броски, нельзя быстро бегать                                                                                                                                                                                                   |
|   | <b>Оглушение на 1 ход</b>                                                                                                                                                                                                             |
| 2 | Нельзя бегать, -4К на броски                                                                                                                                                                                                          |
|   | <b>Сбит с ног, оглушен, предметы в руках падают</b>                                                                                                                                                                                   |
|   | Только медленный шаг. Оглушен; -6К на броски;                                                                                                                                                                                         |
| 3 | Кровотечение.                                                                                                                                                                                                                         |
|   | <b>Отбрасывание, потеря сознания, предметы в руках отбрасываются</b>                                                                                                                                                                  |
|   | Перемещение только ползком. Шок. Повреждены жизненные органы - кровотечение, вывихи рук и ног, возможны повреждения сухожилий и мышц. -8К к действиям                                                                                 |
| 4 | <b>Повреждение внутренних органов (ТС=0), контузия (ВС=0), потеря сознания, падение</b>                                                                                                                                               |
|   | Уничтожены жизненно важные органы - немедленная смерть                                                                                                                                                                                |
| 5 | <b>Множественные переломы (ТС, ПД, РЦ =0), тяжелая травма головного мозга (ВС, ЗН, СБ =0)</b>                                                                                                                                         |
|   | <b>ПОРАЖЕНИЕ: ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ (ЭЛЕКТРИЧЕСКОЙ ДУГОЙ И УДАР ТОКОМ)</b>                                                                                                                                                                   |
| 1 | -                                                                                                                                                                                                                                     |
|   | <b>Оглушение на 1 ход</b>                                                                                                                                                                                                             |
|   | <i>Слабый ожог в точке прикосновения к источнику тока (-2К на броски при применении обожженной руки, нельзя бегать, если обожжена нога).</i>                                                                                          |
| 2 |                                                                                                                                                                                                                                       |
|   | <b>Падение, оглушение</b>                                                                                                                                                                                                             |
|   | <i>Серьезный ожег. Нельзя бегать, -4К на броски, оглушение, тление одежды (шерсти)</i>                                                                                                                                                |
| 3 | <b>Отбрасывание, потеря сознания, предметы в руках падают</b>                                                                                                                                                                         |
|   | <i>Тяжелые ожоги. Шок; -6К на броски, возгорание одежды (шерсти). Предметы в руках бросаются.</i>                                                                                                                                     |
| 4 | <b>Потеря сознания, отбрасывание, остановка сердца.</b>                                                                                                                                                                               |
|   | <i>Нет перемещений. Потеря сознания. Тяжелые ожоги (ТС=0 ПД=0, РЦ=0) , возгорание одежды (шерсти). Без хирургического вмешательства смерть через сутки от заражения крови, вызванного повреждением большей части кожных покровов.</i> |
| 5 | <b>Потеря сознания, отбрасывание, остановка сердца, повреждение внутренних органов (ТС, ПД, РЦ =0)</b>                                                                                                                                |
|   | <b>ПОРАЖЕНИЕ: ОГОНЬ</b>                                                                                                                                                                                                               |
| 1 | -2К на броски, нельзя быстро бегать                                                                                                                                                                                                   |
| 2 | Нельзя бегать, -4К на броски, оглушение, тление одежды (шерсти)                                                                                                                                                                       |
|   | Только медленный шаг. Оглушен; -6К на броски;                                                                                                                                                                                         |
| 3 | шок, возгорание одежды (шерсти). Предметы в руках бросаются.                                                                                                                                                                          |
|   | <i>Нет бега. Потеря сознания. Тяжелые ожоги (ТС=0 ПД=0, РЦ=0), возгорание одежды (шерсти). Без хирургического вмешательства смерть через сутки от заражения крови, вызванного повреждением кожных покровов тела.</i>                  |
| 4 |                                                                                                                                                                                                                                       |
| 5 | <b>Уничтожены жизненно важные органы – сожжен заживо</b>                                                                                                                                                                              |



## ПОРАЖЕНИЕ: ПСИХОТРОПНОЕ ОРУЖИЕ

- 1 Оглушение на 1 ход. -1К к броскам
- 2 Оглушение. -2К к броскам. Нельзя резко двигаться (в том числе, бегать)
- 3 Только медленное перемещение, -3К на броски, оглушение. Предметы в руках падают
- 4 Потеря сознания, персонаж падает. -4К на броски
- 5 Разрыв сердца, инфаркт или другое нарушение функций организма, приводящее к быстрой смерти

## ДЕЙСТВИЯ

Ход боя длится около 1 секунды. За это время персонаж может выполнить пять типов основных действий: **стандартные действия** (атака, использование предмета и т.д.), **действия реакции** (блокирование, уворот), **действия перемещения** (пройти несколько метров, пробежать и т.п.) и **свободные действия** (сказать слово, отпустить дверь и т.п.), либо выполнить **особые действия**.

Примеры стандартных действий:

- \* Выстрел, атака в ближнем бою, бросок или метание
- \* Достать оружие или предмет (с пояса, кармана)
- \* Открыть дверь
- \* Поднять предмет с земли
- \* Использовать магию / псионику / Силу и т.д.
- \* Блокировать атаку (атаки) в ближнем бою
- \* Уклониться от удара, броска и/или выстрела
- \* Лечь на землю
- \* Принять положение сидя из положения лежа
- \* Перезарядить оружие

Действия реакции (защитные действия):

- \* Блокирование атаки противника
- \* Уворот от атаки противника

Действия перемещения

- \* Перебежка или забег
- \* Пробежка (бег трусцой)
- \* Пройти несколько метров
- \* Пройти на корточках (или идти спиной вперед)
- \* Проползти
- \* Встать из сидячего положения или присесть
- \* Прыгнуть

Свободные действия:

- \* Прошептать, сказать или крикнуть что-то
- \* Отпустить удерживаемую дверь
- \* Уронить предмет/оружие

Особые действия:

- \* Задержка
- \* Ожидание

Суть этого многообразия в следующем: персонаж вполне может сочетать стандартные действия, действия реакции, действия перемещения и свободные действия. Например, всего за 1 ход в бою можно пройти несколько метров, сделать выстрел, увернуться от брошенного камня и при этом что-то крикнуть. Ходьба – это действие перемещения, стрельба – стандартное действие, уворот от камня – действие реакции, а крик – свободное действие.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Как только ход переходит персонажу, начинается его активная фаза действий. Ход начинается с того, что у персонажа убирается половина штрафных жетонов (если они есть у персонажа).

Затем, в течении хода персонаж сначала выполняет действия перемещения, а затем – стандартные действия (например, атаку). То есть, если персонаж атакует, то он сначала движется (или стоит на месте) и только затем атакует.

После окончания действий персонажа, начинается его пассивная фаза или иначе говоря, фаза защиты. Во время пассивной фазы персонаж может лишь защищаться.

Свободное действие персонаж может произвести в любой момент хода, необходимо лишь помнить, что свободное действие обычно практически не требует времени. Если персонаж говорит что-то, то это могут быть 1-2 слова, которые можно произнести за секунду.

Пассивная фаза заканчивается в тот момент, когда ход снова возвращается к персонажу и все начинается заново.

Порядок действий представлен в диаграмме ниже

|                |                                                                         |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Активная фаза  | Убираем 1/2 штрафных жетонов (если есть)                                |
|                | Перемещаемся (если необходимо)                                          |
|                | Выполняем стандартные действия, либо убираем остальные штрафные жетоны. |
| Пассивная фаза | Выполняем броски защиты (если необходимо)                               |

## СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Как правило, к стандартным действиям относится все, что персонаж делает руками. Стрельба, использование предметов и операции с ними (достать, использовать и так далее), лечь на землю или принять положение сидя из положения лежа. Обычно за ход можно сделать только одно такое действие, а многие действия требуют для выполнения нескольких ходов.

### АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Значение атаки считается, как значение способности «Ближний бой». Подробности даны выше в параграфе «Расчет атаки».

Как правило, на атаку требуется 1 ход. Если оружие неудобное и тяжелое (как правило – если вес 2 и более), для атаки требуется 2 хода - 1 ход на подготовку оружия к удару и 2й ход на сам удар, при этом персонаж может подготовиться к атаке до того, как противник окажется в его зоне поражения. Особо тяжелое и неудобное оружие ближнего боя (например, тяжелый двуручный молот) может потребовать более двух ходов для атаки.

### СТРЕЛЬБА И МЕТАНИЕ

Значение атаки считается, как значение способности «Стрельба», минус модификаторы за дистанцию. Подробности даны в параграфе «Расчет атаки».

Максимальная дистанция броска равна оптимальной дистанции, умножить на значение способности «Атлетика».

При метании если важна точность броска (дартс, граната), используется способность «Стрельба» - «броски». Если важна сила удара (копье, камень) – способность «Атлетика» - навык «метание».

Если атака успешна, то возможно нанесение повреждений, аналогично атаке в ближнем бою.

Чтобы метнуть снаряд с руки обычно требуется 2 секунды – 1 секунда на замах и прицеливание и 1 секунда – непосредственно сам бросок. Если предмет не в руке, его еще надо достать, что может потребовать 1-2 хода, если предмет легко доступен (1 ход чтобы достать метательный нож с перевязи, 2 хода чтобы достать гранату из разгрузочного жилета).

Скорость полета метательного снаряда (копья, камня, ручной гранаты) принимается равной 20 метрам в секунду и если снаряд метается на дальнюю дистанцию, попадание будет возможно только при условии, что цель осталась на месте (или же в момент попадания оказалась в атакуемой области), хотя цель точно также сможет увернуться или заблокировать атаку. Тем не менее, бросок попадания делается сразу после броска (что может быть важным при броске гранаты, так как при недолете граната упадет ближе).

### ЗАРЯДКА ОРУЖИЯ

Зарядка оружия, как правило, происходит не так быстро, как хотелось бы в пылу боя. Некоторые виды оружия требуют перезарядки после каждого выстрела.

Средневековое огнестрельное оружие может потребовать на перезарядку половину минуты. Вот примерный порядок зарядки обычного кремниевого ружья: приготовить оружие к зарядке, снять пороховой мешок с пояса, засыпать меру пороха, высыпать порох в ствол, засыпать в ладонь порох для запала, закрыть пороховой мешок, повесить его на пояс, достать из мешка пыж, вставить пыж в ствол, достать шомпол, загнать шомполом пыж, достать шомпол и освободить от него руку, достать из сумки пулю, зарядить в ствол пулю, достать из мешка пыж, взять шомпол, забить пулю в ствол, достать шомпол, вставить пыж в ствол, взять шомпол, забить пыж, достать шомпол, закрепить шомпол на ружье, привести ружье в горизонтальное положение, взвести курок, высыпать порох из ладони на планку – теперь оружие готово к стрельбе. Обычно тренированный стрелок (навык «кремниевое оружие» - обычная сложность) мог совершать до двух выстрелов в минуту из такого ружья.

По-настоящему быстрые стрелки могли делать до 4х выстрелов в минуту из кремневых ружей, а рекордсмены умудрялись делать до 6 выстрелов за одну минуту. Как правило, это достигалось отказом от некоторых «стандартных» элементов при зарядке, например, при скоростной стрельбе из гладкоствольного ружья по цели выше уровня стрелка пулю в ствол и не забивали, а загоняли ударом приклада о землю. Иногда для ускорения заряжания использовались примитивные патроны, в которых была заранее отмеренная порция пороха с пыжом и пулей (пулю сразу «откусывали» и вгоняли в ствол после того, как забивали пороховой заряд)

Чтобы перезарядить револьвер, надо выполнить следующие действия: извлечь барабан, извлечь

стреляные гильзы, достать новые патроны, вставить их, закрыть барабан, и, в некоторых случаях, взвести курок. Как правило, процесс полной перезарядки револьвера отнимает 10-15 секунд. Но если очень надо, можно заряжать по одному патрону – на этой уйдет 5 ходов. Зарядка двух патронов потребует уже 7 ходов (если заряженные пули должны быть одна за другой, а не в случайном порядке).

Автоматическое оружие не требует перезарядки после каждого выстрела, более того, оно позволяет стрелять очередями. Полуавтоматическое оружие также самостоятельно перезаряжается (если есть патроны в обойме), но не позволяет стрелять очередями.

Замена обоймы, если она под рукой, может потребовать всего около четырех ходов - извлечь разряженную обойму (часто это может выполняться как свободное действие, так как требует лишь нажатия на особую кнопку пальцем руки, в которой держится оружие), расстегнуть карман или подсумок с обоймой, достать обойму, вставить обойму в приемник, взвести затвор. Но если пустая (или полупустая) обойма имеет какую-то ценность, то может потребоваться время на то, чтобы убрать ее обратно в подсумок (2-3 хода).

А вот чтобы зарядить саму обойму патронами может потребоваться много времени – обычно, чтобы зарядить в обойму всего 1 патрон надо потратить три секунды (взять патрон – 1 секунда, вставить его в магазин – еще 2 секунды). Если пружина магазина не сильно тугая, можно взять пригоршню патронов и заряжать их по одному в секунду.

### ПРОЧИЕ СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нет смысла расписывать все, что может сделать персонаж в течении одного хода в бою. На то и нужен Ведущий, чтобы игра не превратилась в бездумное следование абзацам правил.

Примеры прочих стандартных действий – открыть или прикрыть дверь (2 секунды), подобрать легкий предмет с пола (1 секунда, если он под ногами), достать предмет из кармана или подсумка (2 секунды), достать обойму или гранату из подсумка двумя руками (1 секунда) или одной рукой (2 секунды), снять или наоборот – одеть рюкзак (3 и 6 секунд соответственно) и так далее.

Обычно если персонаж выполняет действие, требующее более 1 хода, он получает некоторые ограничения. Скажем, если для выполнения действия ему требуется 2 руки, он не может их использовать, не прервав выполнение текущего действия.

*Например: Группа разведчиков (Абель, Бейкер и Чарли) убегает от наступающих их солдат врага. Они подбегают к колючей проволоке и пока Абель пытается проделать проход в «колючке», Бейкер и Чарли отчаянно отстреливаются. Ведущий решает, что на то, чтобы проделать проход потребуется 10 ходов (около 10 секунд). Теперь Абель 10 ходов занимается проволокой, а два его товарища прикрывают его от преследователей. Конечно, в случае необходимости Абель может прерваться и помочь товарищам, но тогда его работа не будет закончена и проход не появится.*

*В данном случае Абель может вернуться к проделыванию прохода позже. Например, если ему придется отвлечься на 8й ход, ему останется 2 хода на то, чтобы доделать проход. С другой стороны, если разведчикам придется прокладывать проход на другом участке, всю работу придется делать «с нуля».*

## ДЕЙСТВИЯ ЗАЩИТЫ

Лучший способ защиты – не вступать в контакт с противником. Если же контакт неизбежен – придется искать укрытие, блокировать или уворачиваться.

**Каждое защитное действие (кроме заявленного в активной фазе персонажа) дает игроку штрафные жетоны. Каждый штрафной жетон дает персонажу штраф -1К на все броски.**

Действия защиты включают в себя два основных типа действий: блокирование атаки и уворот.

Эти действия персонаж выполняет в пассивную фазу. Каждое действие в пассивной фазе дает персонажу штрафные жетоны.

Уворот дает персонажу 1 штрафной жетон. Блок дает персонажу столько штрафных жетонов, какова скорость оружия.

Если персонаж блокирует атаку оружием, имеющим скорость 2 и более и при этом он уже потратил ход на то, чтобы подготовить оружие к удару, подготовка отменяется.

Игрок вправе решать от каких атак персонаж пытается увернуться и какие атаки он попытается заблокировать. То есть игрок может «пропустить» удар, если считает его не очень опасным, чтобы увеличить шанс защититься от следующего удара (не получить штрафные жетоны).

Если здоровью и жизни персонажа угрожает опасность, он должен использовать адреналин, чтобы исправить неудачный бросок защиты. В том числе персонаж тратит адреналин даже в случае, если эти траты не приведут к успеху броска. Подробности даны в разделе «применение адреналина».

Как правило, чтобы заблокировать удар оружия, персонаж должен иметь в руках оружие или щит.

## БЛОК И ТИПЫ ОРУЖИЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Обычно правило парирования действует в бою без дополнительных ограничений, однако, Ведущий может ввести это дополнительное правило. Оно отражает тот факт, что практически нереально защищаться кинжалом от двуручного меча, равно как нереально сложно заблокировать удар оружия голыми руками (и не получить при этом рану).

**Необязательное правило «Блок и типы оружия»:**  
**При блокировании атаки к защите даются штрафы, если у атакующего противника оружие значительно тяжелее, а также ряд других факторов, указанных в таблице ниже.**

Данное правило можно применять только в ситуации, когда оба противника сражаются оружием ближнего боя и защищаясь блокируют удары соперника. Если у

атакующего оружие значительно больше по размерам, защититься от него значительно сложнее. И чем больше разница, тем труднее отбить удар.

| Варианты блока                                                                                           | Модиф. |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Блок холодного оружия голыми руками                                                                      | -2К    |
| Категория веса оружия блокирующего меньше, чем у атакующего (за каждую единицу разницы в категории веса) | -2К    |
| Одноручное оружие держится двумя руками                                                                  | +2К    |
| Блокирующий не видит удара                                                                               | -4К    |

*Например, Лео защищается от атак стражников кинжалом (категория веса -2). Игрок решил, что Лео будет только защищаться. Если стражники будут атаковать Лео кинжалами или ножами (одинаковая категория веса) Лео будет блокировать удары без штрафов за разницу в оружии. Но если стражники атакуют Лео шпагами (категория веса 0), Лео будет сложнее их парировать кинжалом и при бросках на парирование он получит штраф -4К. Если стражник будет атаковать Лео скажем алебардой (вес 2), Лео получит штраф -8К к броску на парирование.*

*Если же Лео вдруг окажется без оружия, он может попытаться блокировать удары кинжала или ножа голыми руками («вес» голых рук считается равным -2) – блокируя запястье атакующего или «поймав» лезвие между ладоней (со штрафом -2К к блоку), а вот блокировать удары шпаги голыми руками ему придется со штрафом -6К (-4К за разницу в весе и -2К за блок голыми руками).*

Попытка заблокировать атаку более тяжелым оружием не дает бонусов парирования.

## ЗОНА КОНТРОЛЯ ОРУЖИЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Многие игроки (особенно опытные фехтовальщики) могут заявить, что никогда не поверят, что игрок с кинжалом сможет на равных драться с противником, использующим двуручный меч. И они совершенно правы. Прежде, чем персонаж с кинжалом приблизится на дистанцию удара, его противник с двуручником наверняка сможет провести атаку, которая остановит атакующего.

**Необязательное правило зоны контроля оружия:**  
**Если у персонажа более короткое оружие (размер меньше, чем у противника), для атаки он должен сначала приблизиться к атакуемому (провести стандартное действие: маневр сближения), что дает противнику право провести атаку в пассивную фазу. Сближающийся должен либо заблокировать, либо увернуться от этой атаки (со дополнительным штрафом, равным разнице в длине оружия). Если при сближении персонаж использует адреналин чтобы избежать ранения, считается, что он отступил.**

Таким образом, чтобы персонаж с оружием меньшего размера в ближнем бою сумел приблизиться к противнику, он должен выполнить маневр сближения. При этом противник получает право немедленно провести против него атаку в ближнем бою (получив штрафной жетон) и персонаж должен либо увернуться, либо заблокировать эту атаку со штрафом, равным количеству успехов противника.



При этом персонаж может использовать адреналин, чтобы предотвратить попадание, но при этом будет считаться, что он прекратил сближение и отошел на прежнюю дистанцию.

*Например: Лео с парой кинжалов нападает на стражника, вооруженного алебардой. Чтобы пройти в зону контроля стражника и провести по нему атаку, Лео решает сделать подкат (точнее использовать уворот). Способности ближнего боя стражника 6 (стражник не атаковал, а готовился к атаке по Лео), и он получает 1 успех при броске. Способность уворота Лео 7, -1К штраф за успех стражника и -5К за разницу в размерах оружия (0 у алебарды против -5 у кинжала). Выпал 1 успех – значит у Лео получилось. Теперь Лео находится рядом со стражником и может наносить ему удары кинжалом!*

Зона контроля оружия восстанавливается, если проникнувший в данную зону персонаж перемещается из зоны, переключается на другую цель, либо не преследует отступающего (для восстановления зоны контроля оружия) противника. Также соперник может сделать маневр отхода (также стандартное действие), которое отличается от сближения только, что в случае успеха персонажу удастся отойти и не получить удар от противника (и разница размеров оружия в данном случае не имеет значения).

Также длинное оружие малоэффективно в ближнем бою и персонаж с более длинным оружием получает штраф -2К к способностям ближнего боя за каждую единицу разницы в размерах с оружием противника, который прорвался через зону контроля.

*Например, размер алебарды 0, размер кинжала -5. После того, как Лео прошел через зону контроля стражника, последний получает штраф -10К к броскам атаки алебардой по близкий цели. Лучшее, что он может сделать – бросить алебарду и достать свой кинжал (если он у него есть) или наброситься на Лео с голыми руками, но теперь уже ему придется проникать через зону контроля кинжала Лео.*

### ЗАЩИТА ОТ ДИСТАНЦИОННОЙ АТАКИ

Защищающийся персонаж не всегда сможет получить полный бонус при защите от метательного и стрелкового оружия. Персонажу будет просто увернуться от брошенного булыжника, сложно отбить стрелу и невероятно трудно увернуться от пули.

**При защите от дистанционной атаки персонаж получает штраф к броску защиты, который определяется условиями атаки по таблице ниже.**

Каждый раз, когда персонаж защищается и атакован дистанционно, он делает бросок защиты со штрафом, определяемым типом оружия, которым он атакован и не получает штраф за успехи атакующего.

| Условие                                                                              | Модиф. |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Снаряд не видим (пуля, акустическая волна)                                           | -2К    |
| Стрелка не видно (стреляет из под плаща, из засады, из под заклинания «невидимость») | -2К    |
| Скорость полета снаряда от 50 до 200 м/с (стрела, луч бластера)                      | -2К    |
| Скорость полета снаряда от 200 м/с и более                                           | -4К    |

(пуля)

*Например: Джон атакован индейцами и пытается увернуться от их дистанционных атак (либо заблокировать импровизированным щитом). Если впереди стоящий индеец метнет в него копьё, Джон не получит штраф. Если в Джона выстрелят из лука из засады, он получит штраф -4К к защите (-2К за то, что не видит стрелку и -2К за высокую скорость стрелы). При этом если Джон не будет видеть лучника и стрелу, он получит -6К к защите (еще -2К за то, что не видит стрелу). Если в Джона выстрелят из ружья и Джон будет видеть стрелку, он получит штраф -6К к защите.*

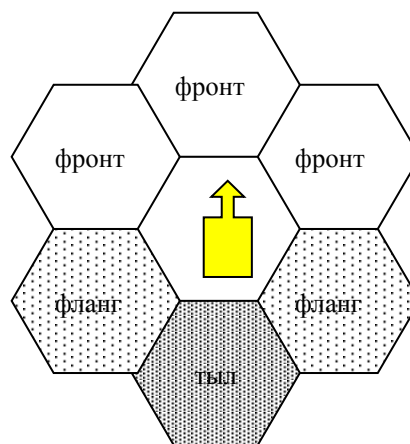
*В данном примере не учитываются штрафные жетоны, т.е. если Джон не заявит защитного действия в качестве стандартного – он получит штрафной жетон за каждую попытку увернуться.*

### ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Стоящий на месте, лежащий или сидящий в течении хода персонаж (то есть, не покидавший своей позиции в течении хода) считается не перемещающимся. Конечно, он может поворачиваться, стрелять или делать другие действия, но фактически он не покидает своего места. При этом он не получает штраф к атаке за движение.

### НАПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

В расширенных боевых правилах имеет важное значение направление персонажа – куда направлено его движение.



|       |       |       |
|-------|-------|-------|
| фронт | фронт | фронт |
| фланг | фланг | фланг |
| фланг | тыл   | фланг |

Так направление взгляда и соседние направления являются фронтом, направление назад – тылом, а



направления, смежные с тылом и фронтом являются флангами.

Персонаж может атаковать только противника на фронтальном направлении. Также персонаж может двигаться шагом или медленно бежать во фронтальных направлениях. Отступать назад персонаж может только в направлении тыла (со скоростью медленного шага), а двигаться вбок или назад и в бок персонаж может используя скорость медленного шага.

### ПОЛОЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонаж может занимать три основных положения: **стоять**, **сидеть** или **лежать**.

Если персонаж **стоит**, он не получает особых модификаторов и может двигаться по стандартным правилам, используя все типы бега и ходьбы.

Если персонаж **сидит** (на стуле, в машине, «на корточках» и т.д.), он является меньшей целью и противники получают штраф -1К к атакам по данному персонажу и к броскам на внимание, когда персонаж не желает быть увиденным. Если персонаж сидит «на корточках», он может перемещаться со скоростью медленного шага. В то же время атака в ближнем бою из положения «сидя» делается со штрафом -2К как атака из неудобного положения.

Если персонаж **лежит** (не важно как именно), противники получают штраф к броскам атаки и внимания в зависимости от того, как персонаж лежит по отношению к ним. Так если персонаж лежит прямо перед противником, тот не получит штрафов к атаке, а если персонаж лежит в 10 метрах лицом к противнику, штраф -3К. В положении лежа персонаж может лишь ползти. Атака в ближнем бою из положения лежа делается со штрафом, равным размеру оружия.

Изменение положения обычно требует времени. Так чтобы **присесть или встать из положения сидя** необходимо потратить действие перемещения одного хода, но при этом можно совершать стандартные действия (например, стрелять).

**Лечь из положения сидя или принять положения сидя из положения лежа** требует всего хода и при этом персонаж не может выполнять других действий.

Также персонаж может **броситься на землю из положения стоя** (например, оказавшись под обстрелом), потратив 1 ход (при этом не может выполнять других действий). Имея умение «быстрый подъем» персонаж может **встать из положения лежа** за 1 ход, также не имея возможности действовать в течении этого хода.

### СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПЕРСОНАЖА

**Максимальная скорость перемещения персонажа (гуманоида) равна 5 плюс категория его размера плюс параметр Подвижность. В зависимости от максимальной скорости определяется скорость персонажа для разных типов перемещения. Скорость определяет количество позиций, которые персонаж может преодолеть за 1 ход.**

Максимальная скорость для гуманоида (в том числе, для людей) равна 5 + категория размера существа, плюс параметр Подвижности. То есть, средний человек (Подвижность 2 или 3) будет иметь скорость 7 или 8

соответственно. Персонаж может выполнять следующие действия перемещения: ползти, идти на корточках, идти спиной вперед, просто идти, бежать (трусцой или быстрым бегом). Также персонаж может прыгать.

Четырехногие существа (собаки, кони и т.п.) могут бежать рысью со скоростью спринта, но при этом беге существо почти не устает. Такие существа также могут бежать или скакать голопом, удваивая скорость спринта и устают при этом также, как человек при быстром беге (для коня галоп позволяет развить скорость 55-70 км/ч). Некоторые существа способны делать кратковременные рывки галопом, при которых утраивают скорость (скорость втрое выше скорости спринта), но при этом устают также, как человек при беге спринтом. Так гепард с Подвижностью 6, размером 0 и бонусом +1 к скорости способен кратковременно разогнаться до 130 км/ч

| Скорость | Спринт | Быстр. бег | Бег трусцой | Шаг | Медленно | Ползком |
|----------|--------|------------|-------------|-----|----------|---------|
| 1        | 1      | 1/2        | 1/3         | 1/5 | 1/10     | 1/20    |
| 2        | 2      | 1          | 1/2         | 1/3 | 1/5      | 1/10    |
| 3        | 3      | 2          | 1           | 1/2 | 1/3      | 1/7     |
| 4        | 4      | 2          | 1           | 1   | 1/3      | 1/5     |
| 5        | 5      | 3          | 2           | 1   | 1/2      | 1/4     |
| 6        | 6      | 3          | 2           | 1   | 1/2      | 1/3     |
| 7        | 7      | 4          | 2           | 1   | 1        | 1/3     |
| 8        | 8      | 4          | 3           | 2   | 1        | 1/3     |
| 9        | 9      | 5          | 3           | 2   | 1        | 1/2     |
| 10       | 10     | 5          | 3           | 2   | 1        | 1/2     |
| 11       | 11     | 6          | 4           | 2   | 1        | 1/2     |
| 12       | 12     | 6          | 4           | 2   | 1        | 1/2     |
| 13       | 13     | 7          | 4           | 3   | 1        | 1/2     |
| 14       | 14     | 7          | 5           | 3   | 1        | 1       |
| 15       | 15     | 8          | 5           | 3   | 2        | 1       |
| 16       | 16     | 8          | 5           | 3   | 2        | 1       |
| 17       | 17     | 9          | 6           | 3   | 2        | 1       |
| 18       | 18     | 9          | 6           | 4   | 2        | 1       |
| 19       | 19     | 10         | 6           | 4   | 2        | 1       |
| 20       | 20     | 10         | 7           | 4   | 2        | 1       |
| 21       | 21     | 11         | 7           | 4   | 2        | 1       |
| 22       | 22     | 11         | 7           | 4   | 2        | 1       |
| 23       | 23     | 12         | 8           | 5   | 2        | 1       |
| 24       | 24     | 12         | 8           | 5   | 2        | 1       |
| 25       | 25     | 13         | 8           | 5   | 2        | 1       |
| 26       | 26     | 13         | 9           | 5   | 3        | 1       |
| 27       | 27     | 14         | 9           | 5   | 3        | 1       |
| 28       | 28     | 14         | 9           | 6   | 3        | 1       |
| 29       | 29     | 15         | 10          | 6   | 3        | 1       |
| 30       | 30     | 15         | 10          | 6   | 3        | 1       |

Если значение скорости дробное, значит персонажу требуется более одного хода, чтобы преодолеть указанную дистанцию. Сколько именно ходов – указано в знаменателе.

**Спринт (быстрый бег):** Если персонаж не нагружен (на нем удобная одежда и больше ничего), он не на пересеченной местности (на ровной дорожке) и ему ничего не мешает, он может двигаться с максимальной скоростью. Во время спринта персонаж не может совершать действия, кроме действия перемещения. Каждый ход спринта требует успешного броска Атлетики – навык «выносливость» со штрафом -6К. Проваленный бросок выносливости увеличивает усталость персонажа (см. базовые правила). Критический провал заставляет персонажа сбросить скорость до обычного бега и персонаж не может ускориться до тех пор, пока не отдохнет (то есть, пока не избавится от штрафных жетонов).

Во время спринта персонаж может изменить направление движения лишь на 60 градусов от предыдущего в самом начале перемещения. А после прекращения бега персонаж должен еще 1 ход пробежать трусцой по инерции.

**Быстрый бег:** Обычно если персонаж не очень удобно одет или быстро бежит с максимальной скоростью по местности, которая не очень похожа на беговую дорожку стадиона, используется эта скорость. Если при быстром беге персонаж пытается применить способность, требующую точности, бросок делается со штрафом -8К. Каждые 20 секунд быстрого бега требуется бросок способности Атлетика – навык выносливость со штрафом -4К. Провал броска увеличивает категорию усталости персонажа (см. правила усталости в базовой книге), критический провал заставляет персонажа перейти на бег трусцой до тех пор, пока он не отдохнет (или иначе снизить скорость, вплоть до полной остановки).

Как и при спринте, персонаж может изменить направление бега лишь на 60 градусов в начале хода и также после окончания бега должен пройти шагом в течении следующего хода на максимально возможную дистанцию.

**Бег трусцой:** Персонаж может бежать трусцой. Если персонаж во время бега пытается применить способность, требующую точности движений (например, стрелять или защищаться), бросок делается со штрафом -4К. Также во время бега персонаж не убирал штрафные баллы. Каждые 5 минут бега персонаж должен сделать бросок на атлетику со штрафом -2К. Обычный провал означает, что усталость персонажа увеличивается на 1 категорию. Критический провал означает, что персонаж вынужден перейти на шаг или вовсе остановиться.

Во время бега персонаж может сменить направление движения на 60 градусов при каждом шаге, но не более, в том числе, в начале движения. Т.е. чтобы развернуться и побегать в другую сторону персонаж должен либо сделать «дугу», либо остановиться, простоять ход (во время которого развернуться на 180 градусов) и со следующего хода начать бег. Также

после окончания бега персонаж должен пройти шагом вперед хотя бы на 1 позицию.

**Ходьба:** Персонаж может просто идти. При ходьбе персонаж не получает штрафа к броскам способностей. Это самый распространенный тип перемещения, особенно в бою. Движение возможно только во фронтальном направлении. В конце каждого движения персонаж может повернуться в любую сторону. Длительная ходьба может потребовать броска «атлетики» - навык «выносливость» каждый час и в случае провала усталость персонажа растет на 1 категорию.

**Медленный шаг:** Такое перемещение используется при ходьбе назад или в сторону фланга персонажа, а также при ходьбе «на корточках». При ходьбе назад и вбок персонаж может повернуться в любую сторону после окончания шага.

Если персонаж отступает назад, то атакующего его в ближнем бою противники делают атаку со штрафом -2К.

При ходьбе на корточках, каждые 30 секунд персонаж должен делать бросок на «Атлетику» – навык «выносливость» со штрафом -4К. Если бросок провален, персонаж увеличивает свою усталость. При критическом провале персонаж больше не может перемещаться «на корточках» и должен встать или лечь и отдохнуть минимум минуту.

**Перемещение ползком:** Персонаж может ползти. Если персонаж ползет и при этом пытается что-то делать, он получает штраф -4К ко всем броскам.

#### СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ПЕРЕМЕЩЕНИЙ

| Тип перемещения | Штраф к точным действиям |
|-----------------|--------------------------|
| Ползком         | -4К                      |
| Медленный шаг   | +0                       |
| Пешком          | +0                       |
| Трусцой         | -4К                      |
| Быстрый бег     | -8К                      |
| Спринт          | - невозможно -           |

#### ДВИЖЕНИЕ ПО КВАДРАТНОМУ ПОЛЮ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Если Ведущий решил использовать поле боя, где каждая позиция является квадратом, то должны применяться особые правила для перемещения по диагонали (в квадрат, соединяющийся с позицией персонажа лишь углом).

Первое перемещение по диагонали стоит 2 балла движения. Второе перемещение по диагонали для этого персонажа будет стоить уже 1 балл движения, третье снова 2 балла, четвертое 1 балл и так далее.

#### ДВИЖЕНИЕ РЯДОМ С ПРОТИВНИКОМ

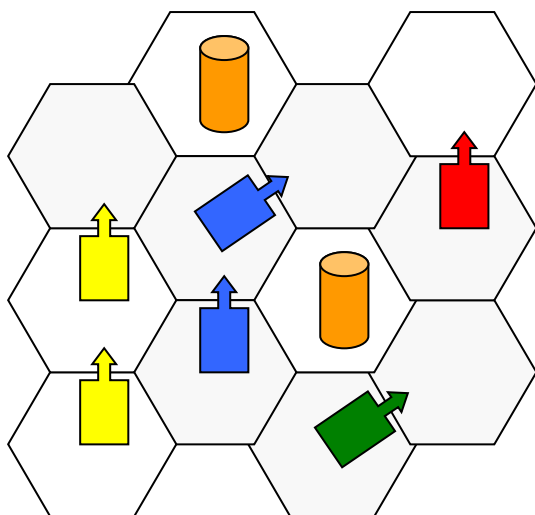
**Перемещаясь в зоне контроля противника в течении хода персонаж получает 1 штрафной жетон за каждую пройденную позицию в зоне контроля противника.**

Перемещаться в зоне контроля противника очень опасно и рискованно. Поэтому каждое такое перемещение дает персонажу 1 штрафной жетон

каждую позицию, которую он проходит внутри зоны контроля.

Персонаж не получает штрафной жетон если покидает или входит в зону контроля противника (или перемещается из зоны контроля одного противника в зону контроля другого). Штрафные жетоны даются исключительно за перемещение внутри зоны одного противника. При этом если персонаж перемещается внутри зоны контроля сразу нескольких противников, он также получает только 1 штрафной жетон за каждую позицию, пройденную внутри зоны контроля противников.

*Например: на картинке ниже показано движение четырех персонажей, обозначенных прямоугольниками со стрелками, указывающими направление перемещений. Оранжевые цилиндры – это противники. Красный и желтый персонажи не получают штрафных баллов за движение внутри зоны противника, так как не движутся в их зоне контроля (а выходят или входят в зону контроля). Зеленый персонаж получит 1 штрафной жетон за движение внутри зоны контроля противника. Синий персонаж получит 2 штрафных жетона, так как проходит две позиции в зоне контроля противника.*



## СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия – это действия, не требующие сосредоточения, значительных затрат времени и тому подобного. Они могут легко выполняться параллельно с основными действиями.

Примеры свободных действий: крикнуть 1-2 слова, уронить предмет/оружие, отпустить веревку, кивнуть и так далее.

## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Это не совсем действия, то есть, их нельзя отнести к обычным действиям или действиям перемещения. Они могут сочетаться только со свободными действиями.

### ЗАДЕРЖКА

Персонаж, заявивший задержку просто перемещается по порядку Инициативы вниз. Например, персонаж может решить атаковать противника в рукопашном бою после своего союзника, чтобы увеличить шансы успешно поразить врага. После этого он действует

сразу за союзником и до конца боя сохраняет такой порядок действий, если кто-то снова не применит задержку.

Персонаж может бездействовать весь ход, оценивая ситуацию. Но в следующем ходе он будет действовать первым (если кто-то не заявит это действие в том же ходе, что и он, но раньше).

### ОЖИДАНИЕ

По сути, это лишь вариант задержки. Игрок заявляет, что его персонаж ждет и бездействует до того момента, пока игрок не прервет ожидание. Например, снайпер может заявить, что будет стрелять в противника только если тот поднимет оружие.

Данное действие можно использовать для «перехвата хода». Например, противник заскочил за угол до того, как персонаж успел выстрелить. Теперь, в начале своего действия, этот персонаж наводит свое оружие на этот угол и ждет, когда появится враг. Как только враг выскакивает из-за этого угла, ход немедленно переходит к персонажу, а затем, по окончании его действий, возвращается к врагу (если тот еще жив).

Или персонаж может ждать подбегающего противника и когда тот подбежит, выйти ему на перехват и провести атаку.

После того, как игрок прервал ход противника он ставится в очередь инициативы сразу перед этим противником.

Каждый пропущенный ход персонаж убирает 1 штрафной жетон.

## ВОЗМОЖНОСТИ В БОЮ

В этом разделе подробно описаны особые боевые маневры и возможности, которые персонажи и их противники могут использовать в бою.

### ИНИЦИАТИВА И ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Как уже было сказано, инициатива определяет порядок действий персонажей, их союзников и противников в бою. Обычно инициатива определяется единожды в начале боя и может измениться только если кто-то заявляет действие, влияющее на инициативу (такое как ожидание или задержка).

### ВНЕЗАПНОСТЬ

Если персонаж был готов к нападению (был настороже), готовился к атаке, проводил переговоры с явно враждебно настроенным персонажем, считается, что он готов к нападению и может уворачиваться и блокировать атаки противника (если не выбросит при броске инициативы критический провал).

Если персонаж был внезапно атакован (или атакован сзади и не видит, как идет атака), он может защищаться лишь если имеет особые способности или Силу или эффект заклинания (например, предчувствие джедаев), который позволит ему почувствовать опасность и защититься.

### БЫСТРЕЕ! (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

**Необязательное правило «быстрее!».** Во время броска инициативы персонаж может получить бонус +2К к броску за счет штрафного жетона.

**Бонус к инициативе не может превышать Дух персонажа. В начале своего хода персонаж не убирает эти жетоны.**

Любой персонаж, готовый к бою, может получить бонус к броску инициативы, но при этом получит штрафной жетон (или жетоны). За каждый бонус +2К к броску на инициативу персонаж получает один штрафной жетон.

Максимальный бонус, который можно получить таким образом к инициативе равен Духу персонажа. Какой бонус получает персонаж (и соответственно) игрок заявляет до броска на инициативу. Персонаж получает штрафные жетоны в начале боя, т.е. не убирает их в начале своего хода.

## МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

В данном разделе описаны основные правила по условиям, влияющим на точность атак.

### ЕСТЕСТВЕННЫЕ ПРЕГРАДЫ, ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ И МАГИЧЕСКИЕ ЩИТЫ

Персонажи могут использовать в бою высокотехнологичную энергетическую защиту и магические барьеры, а могут просто прятаться за естественными преградами (деревянными заборами, земляными валами). Все эти типы защиты называются «преграды».

Как правило, преграды защищают от определенного типа атак, например, от метательных снарядов, либо, от энергетического оружия (бластеров, лазеров), либо, например, от металлического оружия.

Преграды могут быть отражающими (дефлекторными щитами) или поглощающими (абсорбирующими щитами). Первый тип преград снижает вероятность ранения персонажа, а второй – поглощает повреждения, которые могли бы быть нанесены персонажу.

**При применении отражающих (дефлекторных) щитов от броска на повреждения отнимается мощность щита.**

При применении отражающих (дефлекторных) щитов и преград от броска на повреждения отнимается столько кубиков, какова мощность щита (защиты).

*К примеру, Мерлин окружает себя защитным магическим щитом, защищающим от стрел. Заклинание создает щит с силой 4. То есть, теперь все лучники, которые попадут в Мерлина получат штраф -4К к броску на повреждения.*

**При применении поглощающих (абсорбирующих) щитов при поражении от их мощности отнимается количество кубиков, бросаемых на повреждения до тех пор, пока мощность щита не будет исчерпана.**

Поглощающие (абсорбирующие) щиты (преграды) работают по-другому. Такие преграды способны частично или полностью поглощать все успехи атакующего при атаке, плюс наносимые оружием повреждения, но лишь пока не накопят определенную сумму ущерба.

*Например: Танага использует абсорбирующий щит с поглощением 20 пунктов ущерба. Противник атакует его лазерным лучом и при атаке получает 3*

*успеха. Бонус поврежденных лазера +2, то есть, от силы абсорбирующего щита отнимается 5 баллов (остается 15). Когда у щита закончатся баллы поглощения, будут делаться броски на повреждения.*

При желании, Ведущий игры может ввести в игру щиты, сочетающие в себе дефлекторные и абсорбирующие свойства.

*Например: сержант полиции Николас и констебль Дэни отстреливаются от преступников в пабе. Для защиты они перевернули стол и спрятались за ним. Ведущий решает, что тяжелый деревянный стол неплохо защитит от выстрелов и назначает штраф -4К к броскам поврежденных при стрельбе через этот стол. Также он устанавливает, что стол может поглотить до 30 единиц урона (прошедшего через столешницу), прежде, чем пули начнут его простреливать.*

### РАССТОЯНИЕ В ДИСТАНЦИОННОМ БОЮ

**Если атака производится с дистанции, превышающей оптимальную для оружия, к броску дается штраф, равный количеству полных оптимальных дистанций до цели.**

Каждое оружие, которое может использоваться в дистанционном бою, имеет параметр оптимальной дальности. Оптимальная дальность – это дистанция, при стрельбе в пределах которой персонаж не получает штраф к атаке по неподвижной фигуре размером с человека в нормальных условиях.

Если цель дальше оптимального расстояния, но не далее удвоенного, персонаж получает штраф к атаке -1К. Если цель на утроенной дистанции – штраф -2К. На учетверенной -3К и так далее.

### СТРЕЛЬБА ВБЛИЗИ И В РУКОПАШНОЙ

**При стрельбе по активной движущейся цели на дистанции ближе двух позиций стрелок получает штраф -2К при стрельбе из одноручного оружия и -4К при стрельбе из двуручного. Если выстрел делается во время борьбы, штраф удваивается.**

При стрельбе из двуручного оружия по движущейся цели в радиусе 2 позиций от стрелка, персонаж получает штраф к атаке. При стрельбе из малого (одноручного) оружия вблизи дается штраф к атаке -2К, при выстреле из двуручного оружия -4К. Если цель неподвижна, это штраф не учитывается. Если персонаж пытается стрелять во время борьбы, за выстрел из двуручного оружия дается штраф -8К, а из одноручного -4К.

*Например, стрелок Джон подкрался и неудачно попытался оглушить находящегося на страже бандита. У бандита в руках винтовка и он пытается застрелить Джона. Отскочив немного назад, бандит вскидывает винтовку и стреляет в Джона. Однако, за счет близкой дистанции и того, что винтовка не предназначена для стрельбы в ближнем бою, он получает штраф -4К к атаке.*

**Если во время ближнего боя или борьбы союзник частично прикрывает соперника, при стрельбе по противнику персонаж получает штраф за счет частичного укрытия противника.**

**При стрельбе в рукопашную схватку результат «не туда» означает попадание в другого**



**участника схватки (или одного из других участников), однако со штрафом -2К при стрельбе в фехтующих или со штрафом -4К в борющихся результат «не туда» будет означать обычный промах.**

Если союзник частично прикрывает противника, то при стрельбе по данному противнику персонаж получит штраф за укрытие.

Кроме того, если персонаж стреляет в противника, вступившего в ближний бой с кем-то или частично прикрывающего цель, то в результате броска «не туда!» (количество успехов при броске равно количеству провалов), атакующий попадает в того, с кем сражается его цель. Таким образом можно ранить союзника.

Чтобы избежать попадания в союзника на линии атаки, стрелок делает атаку со штрафом -2К, либо -4К, если союзник борется с противником (т.е. в случае прямого физического контакта). Ведущий игры может модифицировать это штраф в зависимости от ситуации.

*К примеру, вампир запрыгнул на спину рыцарю Готему, который пытается его скинуть. Началась борьба. Луара решает попытаться пристрелить вампира из арбалета, выжидая момент, когда Готем повернется спиной к ней (т.е. его спину «прикроет» спина вампира). Ведущий решает, что это вполне возможно и назначает штраф на такую атаку -2К (вместо обычных -4К при борьбе). Но если в результате броска атаки количество успехов у Луары будет равно количеству провалов, она попадет арбалетным болтом в Готема, которому и без того сейчас не сладко.*

### ПРИЦЕЛИВАНИЕ

**За каждый ход, потраченный на прицеливание, персонаж получает бонус +2К к атаке. Максимальный бонус равен значению используемой способности.**

Потратив ход на прицеливание в противника из стрелкового оружия, персонаж делает следующую атаку по выбранному противнику с бонусом +2К к атаке, при условии, что весь ход держал его на мушке или готовился нанести удар. Каждый ход прицеливания дает бонус +2К, пока этот бонус не достигнет значения способностей в Стрельбе или в Ближнем бою атакующего – в зависимости от того, какая способность используется.

Прицеливающийся персонаж получает штраф -4К к способности Вниманию при всех бросках, не имеющих отношение к его цели. Прицеливающийся персонаж является неподвижным, не может защищаться, и уклоняться от атак.

Допускается использовать прицеливание в ближнем бою против цели, не способной оказать сопротивление. Например, вор может незаметно красться за медленно идущим стражником и готовится нанести смертельный (или оглушающий) удар, либо воин в бою может произвести добивающий удар поверженного противника (например, когда тот упал без сознания).

*К примеру, Лео решает «вырубить» охранника ударом сапы. Он успешно подкрадывается к нему сзади и очень тщательно прицеливается в течение четырех секунд (его способности ближнего боя 7,*

*поэтому большего бонуса он просто не получит). Итого на атаку он бросает 7К за свои способности ближнего боя, +7К за прицеливание, -4К за прицельный удар в голову, итого 10К. Вполне достаточно, чтобы нанести стражнику хороший удар и «вырубить» его, так как будучи атакован внезапно, стражник не сможет защищаться.*

### АТАКА ВТОРОСТЕПЕННОЙ РУКОЙ

**Использование «вторичной» руки вместо основной для персонажа дает ему штраф -2К.**

Если особо не обговорено на этапе создания персонажа, то все персонажи имеют ведущей ту же руку, что и игрок, который ведет персонажа. То есть, если игрок – правша, то его персонажи – правши и наоборот. Если игрок обоерукий, а его персонаж – нет, то считается, что персонаж правша.

Если персонажу приходится использовать для действия второстепенную руку вместо ведущей, он получает штраф -2К за неудобство. Особенность «обоерукость» позволяет отменить это штраф.

### АТАКА ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ

**Используя оружие в каждой руке персонаж получает право атаковать каждым из них, но получает штрафы к атаке в зависимости от наличия особенности «обоерукость», умения «бой двумя руками» и размера используемого оружия, согласно таблице ниже. Второе оружие также может использоваться для защиты. Атака вторым оружием выполняется вместе с атакой ведущей рукой и не считается отдельным стандартным действием.**

Персонаж может использовать два оружия ближнего боя для атаки противника. Конечно, это не так удобно и персонаж получает штраф к броскам атаки.

«Малым» оружием считается оружие размером -4 и меньше (ножи, кинжалы).

«Среднее» оружие – это оружие размером -3 и -2 (короткий или длинный меч, шпага, топор).

«Длинное» оружие – это оружие размером -1 и большее (копье, шест)

Если персонаж сражается двумя короткими оружиями (например, кинжалами) или одним коротким, одним – средним (например, пара рапира + стилет), он получает штраф -1К к атаке на обе руки. Если он сражается двумя средними оружиями (к примеру, парой шпаг), он получает штраф -2К на все броски атаки. В принципе персонаж может попытаться сражаться двумя длинными оружиями (например, парой копий), но это крайне сложно – он получает штраф -6К на все броски атаки.

Персонаж с умением «Бой двумя руками» снижает штраф на 1 балл на ведущую руку. Если кроме этого у персонажа есть умение «Обоерукость», штраф на второстепенную руку не используется, так как у персонажа обе руки «ведущие».

| Модификаторы атаки в зависимости от: | 1 малое + 1 среднее или 2 малых оружия | 2 средних оружия |
|--------------------------------------|----------------------------------------|------------------|
| Без умений                           | -1К / -3К                              | -2К / -4К        |
| Обоерукость                          | -1К / -1К                              | -2К / -2К        |

|                                |           |           |
|--------------------------------|-----------|-----------|
| Бой двумя руками               | -0К / -2К | -1К / -3К |
| Обоерукость + бой двумя руками | -0К / -0К | -1К / -1К |

*Например: Мичел кидается на обидчика с двумя дубинками среднего размера (размер -3). Его параметр Телосложение 3, пунктов в способности ближнего боя 1. Итого на атаку ведущий рукой делается бросок 2х кубиков (4К за способность -2К штраф за бой двумя руками), на второстепенную руку он получает 0 кубиков на бросок (4К за способность -2К за бой двумя руками -2 за второстепенную руку).*

Оружие во второй руке может использоваться для защиты – в этом случае атаки второй рукой не производятся, а блокирующий персонаж получает право произвести один бросок на блокирование удара без получения штрафного жетона, но со штрафом за бой двумя руками (вторая цифра в таблице ниже). Штраф к атаке персонажа с двумя оружием сохраняется (первая цифра таблицы).

Персонаж может защищаться двумя оружием, делая попытки защититься сначала одним, затем вторым. При этом каждая попытка защиты – будет отдельным блоком, дающим свой штраф.

#### **СТРЕЛЬБА С ДВУХ РУК (ПО МАКЕДОНСКИ)**

**При стрельбе с двух рук персонаж одновременно делает выстрелы из двух оружия и такой выстрел является одним стандартным действием. При этом персонаж получает штраф к броскам, определяемый наличием (отсутствием) особенности «обоерукость», умения «Стрельба с двух рук» и используемым оружием.**

При такой стрельбе персонаж делает одновременные выстрелы из пары оружия и получает штраф в зависимости от того, какое оружие использует.

«Малым» оружием считается оружие размером -5 и меньше (пистолеты, револьверы).

«Среднее» оружие – это оружие размером -4 и -3 («обрезы», одноручные пистолеты-пулеметы, короткие дробовики).

«Длинное» оружие – это оружие размером -2 и большее (винтовки, ружья, карабины).

Особенность «обоерукость» позволяет снизить штраф «второй руки» - на обе руки будет даваться одинаковый штраф. Умение «Стрельба с двух рук» позволяет снизить штраф к броску атаки на 1К (для обеих рук).

#### **Выстрелы из двух одинаковых оружия**

| Модификаторы атаки в зависимости от особенностей: | 2 малых оружия (пистолеты) | 2 средних оружия (обрезы) | 2 больших оружия (винтовки) |
|---------------------------------------------------|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| Обычный выстрел                                   | -1К/-3К                    | -3К/-5К                   | -5К/-7К                     |
| Обоерукость                                       | -1К/-1К                    | -3К/-3К                   | -5К/-5К                     |
| Стрельба с 2х рук                                 | -0К/-2К                    | -2К/-4К                   | -4К/-6К                     |
| Обоерукость, стрельба с 2х рук                    | -0К/-0К                    | -2К/-2К                   | -4К/-4К                     |

#### **Выстрелы из двух разных оружия**

| Модификаторы атаки в зависимости от оружия: | 2 малых оружия (пистолеты) | 2 средних оружия (обрезы) | 2 больших оружия (винтовки) |
|---------------------------------------------|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| Обычный выстрел                             | -2К/-4К                    | -4К/-6К                   | -6К/-8К                     |
| Обоерукость                                 | -2К/-2К                    | -4К/-4К                   | -6К/-6К                     |
| Стрельба с 2х рук                           | -1К/-3К                    | -3К/-5К                   | -5К/-7К                     |
| Обоерукость, стрельба с 2х рук              | -1К/-1К                    | -3К/-3К                   | -5К/-5К                     |

При такой стрельбе обе атаки считаются одновременными, хотя броски атаки делаются отдельно. Можно стрелять в разные цели, но это дает дополнительный штраф -2К к атаке.

Если игрок заявляет несколько выстрелов из каждого оружия, выстрелы происходят одновременно (оба пальца одновременно нажимают на спусковой крючок), обе атаки считаются единым действием.

*Например, мистер Вонг стреляет одновременно из двух кольтов. Его способности стрельбы 8. Он обладает обоерукостью, а его кольты почти идентичны (при этом Вонг не владеет стилем стрельбы с двух рук). Поэтому он делает два выстрела из своих кольтов со штрафом -1К на каждый.*

При такой атаке противник должен делать только один бросок защиты (если может и желает), причем в качестве штрафа используется наиболее эффективный результат атаки.

Необходимо отметить, что у персонажа могут возникнуть сложности с перезарядкой – обе руки то заняты (придется перезаряжать оружие по очереди).

В случае, если игрок заявляет стрельбу попеременно из разных оружия (то есть, выстрел из одного оружия, затем выстрел из второго и т.д.), такая стрельба расценивается как два действия и персонаж не получает штраф за стрельбу с двух рук, а лишь штраф на «ведомую руку» (если он не обладает особенностью «обоерукий»).

#### **ПРИЦЕЛИВАНИЕ И ВЫСТРЕЛ «НАВСКИДКУ»**

**В течении активной фазы персонаж может навести оружие на цель и начать прицеливаться, либо вскинуть оружие и сразу произвести выстрел, получив 1 штрафной жетон.**

**Выстрел «от бедра» не требует прицеливания и делается со штрафом -4К к атаке и требует 1 ход.**

Обычно чтобы произвести выстрел надо сначала навести оружие на цель и прицелится. Если игрок желает сразу вскинуть оружие и выстрелить, персонаж получает 1 штрафной жетон.

Выстрел от бедра – выстрел быстрый, но обычно неточный. При таком выстреле персонаж получает штраф -4К к атаке, но может стрелять в ту же секунду, когда извлек оружие из кобуры (конечно если оружие заряжено и взведено).

Если персонаж уже стрелял в цель или цель находится в непосредственной близости от линии прицела,

персонажу не требуется тратить ход на то, чтобы навести оружие на цель.

### ОТДАЧА ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

**Выстрел из некоторых образцов огнестрельного оружия сбивает прицел. После выстрела необходимо снова наводить оружие на цель, либо стрелять навскидку (со штрафами).**

**При стрельбе с упора из двуручного оружия, либо используя две руки из одноручного, персонаж игнорирует эффект отдачи.**

Отдача некоторых образцов огнестрельного оружия (особенно тяжелых) очень сильна и ее эффект осложняет последующее прицеливание. Обычно после каждого выстрела из тяжелого оружия персонаж должен снова произвести наведение оружия на цель, либо стрелять «навскидку».

Как правило, выстрел с одной руки из двуручного оружия или выстрел из длинноствольного оружия крупного калибра (как правило, не менее 9 мм) сбивает прицел и персонаж вынужден потратить минимум 1 ход на то, чтобы снова навести оружие на цель (либо стрелять навскидку).

Стреляя из одноручного оружия с двух рук, а также из двуручного оружия, используя упор или сошки, персонаж игнорирует эффект отдачи.

### ПРИЦЕЛЬНЫЙ УДАР ИЛИ ВЫСТРЕЛ

**Персонаж может заявить атаку в определенную часть тела противника, что дает ему штраф к атаке в зависимости от размера цели. При этом результат «не туда» может означать попадание в другую локацию противника.**

Персонаж может заявить, что прицеливается и стреляет в определенную часть тела. Варианты, куда можно целиться указаны в таблице ниже.

| Выбранная точка стрельбы (по гуманоидам)                                                          | Штраф |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Верхняя часть тела (1К = 1-3 торс, 4 – правая рука, 5 – левая рука, 6 – голова)                   | -1К   |
| Нижняя часть тела (1К = 1-2 левая нога, 3-4 правая нога, 5-6 – торс)                              | -1К   |
| В бок (1К = 1-2 торс, 3-4 нога, 5 рука, 6 голова)                                                 | -1К   |
| В торс (“Не туда!” – 1К = 1-2 в голову; 3 – л. рука; 4 – п. рука; 5- л. нога; 6 – п. нога)        | -2К   |
| Левая верхняя часть тела (1К = 1-2 голова, 3-4 левая рука, 5-6 торс), “Не туда!” – в левую руку   | -2К   |
| Правая верхняя часть тела (1К = 1-2 голова, 3-4 прав. рука, 5-6 торс), “Не туда!” – в правую руку | -2К   |
| По ногам (1К = 1-3 левая нога, 4-6 правая нога), “Не туда!” – в торс                              | -2К   |
| Голова/плечи (1К = 1-3 голова, 4 торс, 5 правая рука, 6 левая рука), “Не туда!” – в торс          | -3К   |
| В ногу (“Не туда!” – 1К = 1-3 в другую ногу, или 4-6 в торс)                                      | -3К   |
| В руку (“Не туда!” – 1К = 1-4 в торс; 5 в другую руку; 6 – в голову)                              | -4К   |
| В голову (“Не туда!” – 1К = 1-2 в торс; 3-4 в левую руку; 5-6 в правую руку)                      | -4К   |
| В шляпу, револьвер (“Не туда!” – по ситуации)                                                     | -5К   |

Заявивший прицельный выстрел получает штраф к атаке, так как прицеливается в определенную часть

тела (рука, голова, нога, торс) или зону (верхняя часть тела, туловище, ноги и так далее). В таблице указаны базовые точки попадания при прицеливании и штраф к атаке. Если персонаж стреляет в область, то куда точно он попал, определяется броском.

*Например, строка таблицы «(1К = 1-3 левая нога, 4-6 правая нога), “не туда!” – в торс» означает, что в 50% шансов удачный выстрел по ногам попадет в левую ногу и 50% шанс, что в правую. Также если количество выпавших успехов равно количеству провалов («не туда!»), это означает, что персонаж попал не в ноги, а в торс.*

Как видно из примера выше, даже если персонаж не попал по цели с учетом штрафа, он все равно может попасть, хотя, и не туда, куда хотел.

*Например, Джо стреляет в голову бандиту (штраф -4). Способности 6 (3 пункта в способности Стрельба, плюс параметр Реакция 3), с учетом штрафа -4К, он будет кидать только 2 кубика. Если Джо выкинет успех – он попал в голову. Если при броске выпала на одном кубике выпадет 1, а на другом 4,5 или 6 (количество успехов равно количеству провалов – результат «не туда!»), то он попал в торс бандиту или в руку (делается еще один бросок 1К, где результат 1-2 – в торс, 3-4 левая рука, 5-6 правая рука).*

Если персонаж прицеливается со штрафом -1К за прицел и выпадает результат «не туда» - он все равно промахнется (не попадет в цель) или эффект не ранит персонажа, например, при выстреле в верхнюю часть тела результат «не туда!» может означать, что стрелок выстрелом сбил у цели шляпу или при выстреле по нижней части тела пробил штанину.

Выгода прицеливания в том, что персонаж выбирает точку, куда он стреляет или наносит удар. Попадание в голову наиболее опасно, а, скажем, попадание в ногу может лишить противника возможности бегать, при этом, скорее всего, не убьет его. Также некоторые доспехи не полностью закрывают тело и иногда есть смысл прицельно стрелять по незащищенным участкам.

Таблица выше также может использоваться при определении точки попадания по противнику, использующему укрытие. Так можно пытаться стрелять со штрафом по открытым частям тела, либо стрелять, куда придется. Например, если противник высовывается левой половиной тела из-за угла, то можно стрелять точно в левую половину тела. Это будет означать, что стрелок получает штраф -2К, но в случае попадания попадет точно в открытую зону. Либо он может просто стрелять по противнику, но в этом случае стрелок также получит штраф -2К за укрытие и опять же, если будет зафиксировано попадание, значит оно было в открытую зону. То есть, по сути, никакой разницы – лишь разные подходы.

### ПОПАДАНИЕ В УЯЗВИМУЮ ЧАСТЬ ТЕЛА

**Если при броске атаки выпало сразу 3 «шестерки» (или более), максимум повреждений оружия увеличивается на 1 балл.**

Некоторые попадания могут быть очень опасными для жертвы. Если при броске атаки выпало сразу 3 «шестерки» (или более) и противник не смог или не



захотел защититься от атаки, считается, что ранение нанесено в уязвимую часть тела. При этом максимум повреждений оружия увеличивается на 1 балл.

### УДАР/ВЫСТРЕЛ В УЯЗВИМУЮ ЧАСТЬ ТЕЛА

**Персонаж может заявить атаку в уязвимую часть тела противника. Помимо базового штрафа за атаку определенной части тела это дает дополнительный штраф -2К к атаке, но бонус +1 к бронебойности. Также если выстрел производится со штрафом -4К, дается бонус +1 к максимальным повреждениям. Результат «не туда» при такой атаке означает обычное попадание в часть тела.**

Обычно нельзя целится «в глаз», «в мизинец», хотя Ведущий игры в некоторых случаях может разрешить и это. Такое действие получает дополнительный штраф к атаке (помимо штрафа за прицеливание в определенную часть тела) и атакующий попадает именно в нужную зону, что может позволить попасть в незащищенный броней участок – к примеру, если на персонажа насаждает латник, у которого нет брони только на правом колене. При этом результат «не туда!» трактуется как попадание в защищенную часть локации.

Прицеливание в уязвимую часть тела в ближнем бою возможно только если противник не перемещается (или перемещается медленно). При стрельбе прицеливание возможно только если персонаж не получает штраф за дистанцию.

При этом к броску атаки дается дополнительный штраф -4К (дополнительно к штрафу за прицеливание в определенную часть тела), однако, в случае успешного попадания либо атака идет в незащищенную доспехом часть тела, либо (если часть тела защищена одинаково) – в уязвимый участок брони - бронебойность атаки увеличивается на 1. Также максимальные повреждения увеличиваются на 1 балл.

Кроме этого, результат «не туда» (количество успехов равно количеству провалов) означает обычное попадание в часть тела, куда целился персонаж, но без увеличения максимальных повреждений.

*Например, на Джека наступает огромный гризли и пират решает покончить с ним единственным выстрелом. Он прицеливается ему в пасть (штраф -4К за прицеливание в голову, дополнительно -4К за прицеливание в пасть, +1К за большой размер цели). Он тратит 3 секунды на прицеливание (пока медведь идет к нему) и получает бонус +6К. Итого с учетом его способностей стрельбы 7 он делает бросок 6К и получает 2 успеха. При этом максимум повреждений пистолета 3, с учетом штрафа за большой размер (-1) и бонуса за прицеливание в уязвимую часть тела (+1) будет 3. Броня гризли 5+, с учетом бонуса за прицеливание в уязвимую часть тела станет 3+ – у Джека есть все шансы свалить медведя...*

### МОДИФИКАТОРЫ УКРЫТИЙ

Если между атакующим и целью находится непробиваемое препятствие, атакующий получает штраф к атаке, зависящий от того, на сколько «закрыт» противник. Но если атака была успешна (и часть тела противника была открыта), противник поражен в незакрытую локацию.

Цель атаки может прятаться за укрытием и если укрытие настолько прочное, что способно выдержать попадание, нет смысла рассчитывать повреждения, сможет ли удар попасть в персонажа и так далее. Лучше просто дать штраф к атаке за укрытие и в случае успешного попадания определить точку попадания, как при прицельной стрельбе.

Укрытием также может быть щит – см. «использование щита» ниже.

| Ситуация                                  | Штраф |
|-------------------------------------------|-------|
| Скрыт на ¼ (находится за метровой стеной) | -1К   |
| Скрыт на ½ (выглядывает из-за угла)       | -2К   |
| Скрыт на ¾ (выглядывает из окна)          | -3К   |
| Скрыт на 9/10 (выглядывает в амбразуру)   | -4К   |
| Стоит за глухой стеной                    | -     |

Штраф за укрытие не дается, если атакующий заявляет прицельный выстрел в часть (область) тела, не закрытую укрытием. Например, если противник высунул голову в амбразуру, и персонаж стреляет ему в голову, атакующий получает штраф -4К к атаке за счет прицельного выстрела, но не за счет укрытия.

### ТРЯСКА И КАЧКА

**При выполнении точных действий персонажа, находящегося на нестабильной поверхности, к броску дается штраф в соответствии с таблицей ниже.**

Во время движения по неровной поверхности персонаж получает штраф к броскам, зависящим от Точности в зависимости от того, насколько нестабильной является поверхность, по которой движется техника.

Рекомендации по величине штрафа даны в таблице ниже.

| Поверхность                                                                                              | Штраф |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Дорога с редкими кочками, легкая качка                                                                   | -2К   |
| Плохая дорога или отсутствие дороги при относительно ровной поверхности (пустыня), сильная качка на воде | -4К   |
| Полное бездорожье, постоянные ямы и ухабы, мощный шторм                                                  | -6К   |
| Стрельба из машины, летящей в кювет                                                                      | -8К   |

### МАСКИРОВКА

**В условиях плохой видимости атакующий получает штраф к атаке, согласно таблице ниже.**

Чтобы эффективно поразить цель, необходимо ее видеть. Чем хуже видно цель, тем меньше шансы попасть. Маскировкой может считаться, например, погодные факторы (дождь, туман), освещение, скрытость за листвой, травой или маскировочной сетью и т.д.

В условиях плохой видимости цели, атакующий получает штраф к атаке, зависящий от качества маскировки.

| Состояние освещения или маскировки                                                                                  | Штраф     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Обычный день, хорошо освещенное здание                                                                              | 0         |
| Плохо освещенное здание, легкий туман, противник плохо видим (одет в зеленое и находится в листве или кустах летом) | -1К<br>47 |
| Ливень, пыльная буря, противник с трудом                                                                            | -2К       |



|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| различим в окружении (находится далеко и одет в подходящий камуфляжный костюм) |     |
| Полная темнота (пещера без единого луча света), атака с закрытыми глазами *    | -4К |

\* - атакуя цель, не видя ее, игрок должен четко заявить, куда именно производит атаку персонаж. Если в предполагаемой позиции противника нет, персонаж промахивается однозначно.

## ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ МАНЕВРЫ И СИТУАЦИИ

Этот раздел описывает некоторые особые действия, которые игроки могут заявить во время боя и правила по особым, редким, но важным ситуациям, которые могут произойти во время сражения.

### СТРЕЛЬБА ИЗ-ЗА УКРЫТИЯ

**Персонаж может в активную фазу высунуться из-за укрытия, выстрелить (ударить) и снова спрятаться. Такой маневр дает персонажу 1 штрафной жетон. Дополнительно дается штраф -2К, если выстрел производится из двуручного оружия. Если персонаж не видел цель из укрытия до выстрела, дается еще штраф -2К.**

Иногда участники боя прячутся за укрытиями, затем высовываются из-за них, стреляют и снова скрываются. При таком выстреле персонаж получает штрафной жетон. Используя двуручное оружие он также получает дополнительный штраф -2К. Если персонаж не видел цель до стрельбы, дается дополнительный штраф -2К.

При этом если персонаж высунулся из-за укрытия и сразу был успешно атакован (даже если поглотил повреждения Адреналином), он прерывает свои действия и вынужден спрятаться за укрытием.

### СТРЕЛЬБА ОЧЕРЕДЯМИ

**Атака очередью позволяет провести несколько попаданий при одном выстреле (равное количеству успехов при атаке, но не более количества выпущенных пуль).**

**Длинная очередь (стрельба в течении всего хода) дает дополнительный бонус +1К к атаке за каждые 5 выстрелов в очереди. Короткая очередь позволяет сделать 2-3 выстрела в ход и делается без бонуса к атаке.**

**Атакованный может попытаться защититься от всей очереди разом со штрафом, равным количеству успехов атаковавшего.**

Некоторые виды оружия позволяют вести автоматический огонь (пистолеты – пулеметы, штурмовые винтовки, пулеметы, автобластеры и т.д.). При атаке длинной очередью по одному противнику, атакующий получает бонус +1К к атаке за каждые 5 выстрелов в течении хода. По умолчанию считается, что обычное автоматическое огнестрельное оружие позволяет сделать до 10 выстрелов в ход.

Количество успехов определяет количество пуль в очереди, которое попало в цель (конечно не больше того, количества пуль, которое было выпущено при атаке).

Если персонаж уворачивается от очереди, он делает только один бросок со штрафом, равным количеству

успехов атаковавшего. Если защита была успешной, персонаж успешной защитился от всей очереди.

*Например, Хью стреляет в мутанта из АК-47 на оптимальной дистанции. Его способность Стрельба 6К. Он выпускает по мутанту 10 пуль (получая бонус +2К). Итого, для определения успешности атаки, он кидает 3 (Реакция) + 3 (Стрельба) + 2 (очередь из 10 пуль) кубика, то есть, 8 кубиков. Выпало 3, 5, 1, 4, 5, 3, 6, 2 – 3 успеха. Мутант не смог увернуться, значит в него попало 3 пули.*

### ПОДАВЛЕНИЕ ОГНЕМ

**Используя скорострельное оружие (не менее 1 выстрела в ход) персонаж может постоянно стрелять в определенном направлении и как только противник покинет укрытие, произвести по нему атаку.**

Подавление огнем – это особое действие, которое требует полный ход. Имея скорострельное оружие персонаж может заявить, что весь ход занимается подавлением огнем определенной линии. Он весь свой ход тратит на стрельбу.

В течении хода стрелок может немного изменить линию огня (буквально на 1 метр в любом направлении), скажем для того, чтобы атаковать противника, решившего выглянуть с другой стороны бетонного блока, за которым тот укрылся. При изменении направления выстрела он получает штраф -2К к атаке.

Если до начала следующего хода игрока кто бы то ни было окажется на линии атаки, подавляющий огнем имеет право прервать его ход и произвести атаку по стандартным правилам. Если подавление огнем производилось очередью из автоматического оружия, при атаке применяется правило «атака очередью».

### МОЩНАЯ АТАКА

**Заявив мощную атаку в ближнем бою персонаж получает штраф от -1К до значения Духа к атаке, но в случае успеха добавляет столько же кубиков к броску на повреждения.**

Иногда игроки могут заявить, что желают нанести удар с максимальной силой. В этом случае к атаке дается штраф от -1К до значения Духа персонажа. Но в случае успеха атаки, количество убранных от атаки кубиков добавляется к количеству кубиков, бросаемых на повреждения.

*Например: рыцарь Готем хочет нанести оглушенному орку удар, который наверняка его прикончит. Игрок понимает, что трех кубиков ему вполне хватит для успешного удара (он применит концентрацию и попадет наверняка), но у Готема параметр атаки 8 и Дух 2. Тогда игрок делает заявку, что Готем атакует со штрафом -2К к атаке, автоматически попадает и получает дополнительно +2К к броску на повреждения. Базовые повреждения меча +2К, То есть, на повреждения будет делаться бросок +2К (за оружие) +2К (за успехи атаки) +2К (за мощный удар), итого 6К.*

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЩИТА

**При использовании щита персонаж получает частичное укрытие от атак противника. Если**

**противник атакует невзирая на щит, существует вероятность, что удачный удар попадет именно в щит и возможно нанесение повреждений ударом персонажу в корпус.**

Атакуя противника со щитом, персонаж получает штраф за частичное укрытие цели (если его противник прячется за щитом). Штраф к атаке персонажу дается только если противник использует малый, средний или большой щит (штрафы соответственно -1К, -2К и -3К).

Тем не менее, атакующий персонажа со щитом может не учитывать штраф к атаке и попасть в щит (локации 5-6 для малого щита, 4-7 для среднего и результат 4-7 и 9-10 для большого щита). Ударом щит он может не пробить, но наносится удар в корпус соответствующей силы со штрафом -2К к броску повреждений, который может оттолкнуть или даже отбросить противника со щитом (только повреждения ударом, максимальные повреждения 3).

*Например, Готем защищается средним щитом и его атакует здоровенный огр с большой дубиной. Огру не до изысков фехтования и он просто пытается сокрушать рыцаря своими мощными ударами. Он делает бросок атаки и удар был успешен. Готем пытался увернуться, но не смог, значит удар достиг цели. Делается бросок куда попал удар – выпало 7 – в корпус, но корпус защищен щитом. На повреждения с учетом успехов огра должно кидаться 4 кубика, но так как удар делается в щит, кидается на 2К меньше. Выпало 4 и 6 – 2 успеха (ударные повреждения по человеку идут без учета доспеха), значит мощный удар дубины огра оттолкнул Готема на 1 шаг назад.*

Необходимо обратить внимание на то, что цепное оружие (такое, как кистень или цеп) игнорирует эффект защиты щита.

**Щит может использоваться при блокировании атаки противника, при этом персонаж получает бонус или штраф к броску блока в зависимости от размера щита. Блок щитом – обычное действие защиты.**

Кроме того, персонаж может использовать щит для блокирования атаки противника (несмотря на то, что противник уже получил штраф к атаке). Блокируя атаку персонаж делает бросок способностей ближнего боя – навык «щит» с бонусом защиты щита (обычно кулачный щит дает бонус от +1К, малый щит +0К, средний щит -1К, большой щит со штрафом -2К). Каждый блок является обычным действием защиты и точно также дает штрафные жетоны.

Персонаж может использовать щит не только для защиты в ближнем бою, но и для защиты от стрелков. При этом баклер (кулачный щит) не помогает от стрельбы, малый щит дает штраф противнику -1К; средний щит дает противнику штраф -2К. Большой щит дает атакующему штраф -3К. Персонаж может прятаться за щитом, приседая – при этом учитывается штраф к атаке по нему -1К за размер силуэта и штраф за щит. Однако, если персонаж прячется, присев за щитом, это ограничивает его подвижность и дает ему штраф -2К к атакам в ближнем бою.

## ТОЛЧЕК ЩИТОМ

**Персонаж может произвести стандартное действие - толчок щитом. Удар наносится в корпус, бронебойность 0. Максимальные повреждения 3, но эффекты ран игнорируются (учитываются только повреждения ударом).**

Персонаж может нанести удар щитом, что расценивается как стандартное действие атаки. Толчек щитом обычно производится в корпус.

Если применяется необязательное правило по типам повреждений, то щит имеет бронебойность -2 и максимальные повреждения ранами 1. В то же время максимальные повреждения ударом 3.

## ВЫБИВАНИЕ ОРУЖИЯ

**Выбивание оружия делается как обычная атака со штрафом за размер оружия атакуемого. Атакованный может попытаться отбить (заблокировать) атаку или убрать оружие, при этом блок делается с бонусами (штрафами) за разницу в весе оружия (-1К за каждое преимущество оружия атакующего в весе). Успешная атака наносит повреждения в руку без бронебойности, -2К от повреждений и максимальными повреждениями 4, эффекты ран игнорируются.**

Персонаж может попытаться выбить оружие у противника. Обычно это достигается сильным ударом по оружию противника.

Для такой попытки разоружения атакующий делает бросок атаки со штрафом, равным размеру оружия атакуемого (например, -5К при попытке выбить кинжал, так как кинжал маленький и по нему сложно попасть).

Если бросок успешен, атакованный может попытаться удержать оружие, сделав успешный бросок способностей ближнего боя или убрать оружие, применив способность акробатики - «уворот» с бонусом +2К (конечно, дается штраф, равный количеству успехов атакующего). При блоке дается бонус или штраф 1К за каждую единицу разницы в весе оружия атакующего и атакуемого. Наличие перчаток «с замком» или «с захватом» дает бонус +4К к броску на то, чтобы не потерять оружие. Если персонаж держит оружие двумя руками он также получает бонус +2К.

Если бросок атакующего был успешен, а атакуемый провалил свой бросок (который не является броском защиты, не дает штрафных жетонов), наносятся повреждения, причем только ударом и в ту руку, которой держат оружие (шанс «ранения» 4+, максимальные повреждения 4, дополнительно -2К от повреждений). Если оружие держится двумя руками, повреждения распределяются пропорционально на каждую руку.

*Например – стражники желают схватить Лео и для этого хотят обезоружить его. Лео вооружен коротким мечем (размер -3), стражники – обычными клинками (которые на 1 категорию веса тяжелее). Стражник делает атаку (способности ближнего боя 6) меча Лео со штрафом -3К за размер. Выпало 2 успеха. Лео решает убрать меч от этого удара и делает бросок на уворот (способности 7К, мину47К за успехи стражника), итого 5К. Однако, бросок дал*

*0 успехов (и такое бывает)! Так как Лео не может использовать адреналин, чтобы «спасти свой меч», маневр стражника удался. Делается бросок «повреждений» 2К (успехи при броске), +2К (бонус повреждений меча) -2К (штраф маневра) +1К (разница в весе) итого 3К и выпало 2 успеха (по таблице ранений это означает, что предмет в руке падает). Значит стражнику удалось выбить меч из рук Лео и клинок падает у ног вора...*

### ЗАЩИТА СОЮЗНИКА

**Персонаж может заявить блокирование атаки находящегося с ним в контакте противника, против находящегося рядом союзника. При этом персонаж получает штрафной жетон и штраф к броску на блок.**

Персонаж может заявить, что пытается защитить союзника, используя свои броски защиты. В этом случае он получает штрафной жетон и делается обычный бросок на блокирование атаки с учетом штрафа за количество успехов атакующего и дополнительного штрафа -2К.

*Например, гоблины пытаются проатаковать Элору –деву-лучницу, а рыцарь Готем защищает ее от их атак. И Элора и один гоблин находятся рядом (в контакте) с Готемом, второй гоблин находится рядом с Элорой, но вне зоны контроля Готема. Защищая Элору от первого гоблина Готем получит 1 штрафной жетон и будет делать блок с дополнительным штрафом -2К (всего штраф будет -2К за штрафной жетон и еще -2К за защиту союзника). Атаку второго гоблина по Элоре Готем заблокировать не сможет, так как противник вне его зоны контроля.*

### АТАКА С ТЫЛА И ФЛАНГА

**Если персонажа атакуют с тыла, он получает штраф -4К к броскам защиты против данного противника. Защита от атаки с фланга делается со штрафом -2К.**

Если персонажа атакуют с тыла, ему сложнее защищаться. При этом в случае броска защиты атакуемый получает штраф -4К к защите против данных противников.

Если персонажа атакуют с фланга, он получает штраф -2К к броскам защиты.

### ФИНТ

**Заявив финт (обманный маневр) персонаж делает обычную атаку, а его противник – встречный бросок на внимание. В случае неудачного встречного броска, при следующей атаке атакуемый получит штраф к броскам защиты, равный количеству успехов при финте. При критическом провале он вовсе не сможет заблокировать или увернуться от атаки.**

Персонажи могут производить обманные выпады, маневры, которые заставят противника «подставиться» или пренебречь защитой в ближнем бою. Если персонаж заявляет, что делает финт, он делает обычный бросок атаки (стандартное действие) и в случае успеха противник делает контрбросок на внимание со штрафом, равным количеству успехов финтующего.

Если противник провалил бросок, при следующей атаке данным персонажем данного же противника тот

получает штраф к броску парирования и/или уворота, равный количеству успехов финтующего.

Если у противника результатом броска был критический провал, то он вообще не может заблокировать или увернуться от следующей атаки данного персонажа.

*Например, Лео делает ложный выпад кинжалом в сторону стражника. Делается бросок 6К и выпало 2 успеха. Стражник делает бросок на Внимание 5 со штрафом -2К штраф за шлем стражника (ухудшающий обзор) и -2К за успехи Лео. Выпало 2 – бросок провален. В следующий ход Лео снова атакует стражника – его способности ближнего боя 6К, выпало снова 2 успеха, стражник пытается заблокировать удар. Его способности ближнего боя 6, минус 2К за успехи Лео и еще -2К за удачный финт. Выпало 1 и 4 – 0 успехов, значит стражник не сумел заблокировать удар, смущенный финтом Лео.*

### БРОСОК (ВЫСТРЕЛ) НАВЕСОМ

Как правило, навесом кидают (иногда выстреливают) гранаты. При этом важно не столько ударить гранатой противника, а попасть ей именно в желаемую позицию.

**При броске гранаты используется способность Атлетика (навык «метание»), при выстреле из гранатомета – способности стрельбы (навык «гранатомет»).**

**Если граната не взрывается при ударе, может произойти отскок и дается дополнительный штраф к броску способности от -2К и более, в зависимости от типа поверхности.**

**Неудачный бросок означает перелет, критический провал – недолет. Дистанция промаха определяется как количество дистанций до цели, умножить на количество успехов, которых не хватило для точного попадания.**

При выстреле гранатой используется способность стрельбы - «гранатомет» (легкий навык), при броске – «Атлетика» - «метание». Также учитывается штраф -1К за каждую категорию дистанции до цели, кроме первой (обычно оптимальная дистанция броска гранаты 5 метров). Удачный бросок означает, что брошенный (выстреленный) предмет упал в указанную позицию.

Скорость брошенной гранаты обычно составляет 20 метров в секунду и поэтому граната может оказаться несколько ходов в полете, прежде, чем упадет (но бросок на попадание делается сразу). При выстреле из гранатомета скорость полета гранаты составляет от 70 до 200 м/с и поэтому как правило, попадание гранаты происходит в тот же ход, что и выстрел.

Если граната не взрывается при ударе, может произойти отскок или граната может покатиться дальше. То есть, к броску дается дополнительный штраф от -2К (обычная голая земля) до -6К (почти идеально ровный и упругий пол).

Обычный провал броска означает, что граната взорвалась в нескольких метрах от цели. Сколько именно – определяется количеством оптимальных дистанций до цели, умножить на количество успехов, которых не хватило чтобы получить успешный бросок (получается число X). Это число X не может превышать половины дистанции до цели.



|     |                                             |
|-----|---------------------------------------------|
| 1к6 | Результат                                   |
| 1   | Переброс и отклонение влево на 45 градусов  |
| 2   | Переброс и отклонение влево на 30 градусов  |
| 3   | Переброс на X метров                        |
| 4   | Переброс на X метров                        |
| 5   | Переброс и отклонение вправо на 30 градусов |
| 6   | Переброс и отклонение вправо на 45 градусов |

Критический провал при броске гранаты означает, что вместо «переброс» в таблице следует читать «недоброс».

*Например: Джон кидает обычную осколочную гранату в цель в 18 метрах от себя (4я категория дистанции, штраф -3К). Поверхность – обычная земля и граната может отскочить (-2К). Его способности броска 6К, соответственно он делает его со штрафом -5К. Выпало 2 – нет успехов. Значит число X равно 4 (категория дальности), умножить на количество необходимых успехов (то есть, 1) и равно 4. Определяем направление «отскока», кинув 1 кубик. Выпало 3 – значит граната улетела вперед на 4 метра, т.е. на 22 метра от Джона. Значит в начале следующего хода Джона граната упадет и если ее механизм детонирует от удара – сразу взорвется.*

### ВЗРЫВ

**Взрыв обычно имеет два поражающих фактора: ранения осколками и удар взрывной волной.**

**Ранение осколками определяется как обычная дистанционная атака (с учетом модификаторов дистанции и силуэта), при этом ранения наносятся до тех пор, пока происходят попадания, но каждый последующий осколок получает штраф -1К к атаке. «Способность атаки» гранаты равна плотности осколков и не зависит от качеств бросившего гранату.**

**Ранения взрывной волной «попадают» всегда, хотя к атаке дается штраф, если персонаж частично скрыт. Также сила удара ослабевает с дистанцией, дается штраф -1К за каждые 2 метра от центра взрыва. Ранения взрывной волной наносятся всему телу.**

При взрыве попадание рассчитывается особо. Повреждения от взрыва могут состоять из двух составляющих – ранение осколками и воздействие взрывной волны (одна из составляющих может отсутствовать).

Каждое взрывное устройство имеет несколько параметров, а именно, плотность осколков, смертоносность осколков и сила взрыва.

**Повреждение осколками (для осколочных зарядов).** За каждые 10 метров плотность осколков падает на 1 балл. Если персонаж с учетом его положения по отношению к взрыву и укрытий мог быть поражен осколками, кидается столько кубиков, какова величина плотности осколков (если она более 0) с учетом всех применяемых модификаторов. Если есть успехи, персонаж получает ранение осколком и снова делается атака осколками с постоянно увеличивающимся штрафом -1К и так до тех пор, пока бросок не покажет промах.

*Например, плотность осколков 10, шанс ранения 4+, бонус поврежденных осколков +0, персонаж лежит (штраф -3К за положение) в 10 метрах от точки взрыва (штраф -1К за расстояние). Итого бросается 6 кубиков, результаты 3, 2, 5, 1, 6, 6 – 3 успеха, значит в персонажа попал один осколок, который может нанести рану с тяжестью от царапины (повреждение 0) до тяжелой (повреждение 3). Так как было зафиксировано попадание, делается следующий бросок на поражение осколками, штраф -1К, итого бросается 5 кубиков. Результат 3, 5, 6, 4, 4 – итого, 4 успеха, персонаж в худшем случае получит еще и критическую рану от второго осколка (в лучшем – не получит раны вообще). Снова определяем попадание осколком, но уже со штрафом -2К, значит бросаем 4 кубика. Результат 3, 1, 2, 5 – 0 успехов, значит больше в персонажа осколков не попало.*

Осколочные ранения наносятся в определенную часть тела и могут быть частично или полностью поглощены броней. Обычно бронебойность осколков =0, но существуют гранаты с большей или меньшей бронебойностью, например пластиковые гранаты начиненные резиновыми шариками имеют бронебойность -2 и могут наносить лишь повреждения ударом, а фрагменты гранаты Ф-1 («лимонки», или правильнее говорить «лемонки») вполне могут пробить легкой, а возможно и средний бронежилет.

**Поражения взрывной волной** зависят от расстояния до точки взрыва. За каждые 2 метра сила взрыва падает на 1 балл. Таким образом, если расстояние в метрах вдвое выше силы взрыва, повреждения взрывной волной не наносятся, иначе взрывная волна попадает и если между персонажем и точкой взрыва нет непреодолимой преграды, персонаж получает удар по всему телу. Шанс ранения взрывной волной как правило равен 4+ (учитывается размер цели).

*Продолжим пример выше. Предположим, персонаж выжил после града осколков и теперь его накрывает взрывной волной. Сила взрыва 8, значит с учетом расстояния (10 метров) она падает на 5 баллов. Значит для определения тяжести повреждения взрывной волной, кидаются 3 кубика и все результаты, кроме 1,2 и 3 будут означать увеличение тяжести ран. Например, выпало 2, 4, 5 (2 успеха) – персонаж получает ранение взрывом средней тяжести.*

### СТРЕЛЬБА С УПОРА

**При стрельбе с упора из двуручного оружия и стрельбе из одноручного оружия с двух рук персонаж удваивает оптимальную дистанцию и не получает штраф за отдачу.**

Если есть возможность и это удобно, то можно и даже полезно стрелять из двуручного оружия с упора или из пистолета используя две руки. Это расценивается, как стрельба с сошек (удваивает оптимальную дистанцию).

Таким образом можно стрелять, например, из винтовки лежа, если подложить под цевье что-нибудь подходящее, например, мешок с песком.

Также стрельба с упора позволяет легче компенсировать отдачу оружия большого калибра и



персонажу не требуется тратить время на то, чтобы снова навести оружие на цель или стрелять навскидку.

### ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ В БОЮ

**При использовании в бою оружия, не предназначенного напрямую для ближнего боя, персонаж получает штраф -2К к атаке. Рекомендации по параметрам такого оружия даны в таблице ниже.**

Некоторые предметы не предназначены для того, чтобы их применяли в ближнем бою. Тем не менее, табуретки, приклады ружей и прочие подручные предметы можно применить в схватке. Заметьте, что удар средними и большими предметами требует для удара двух рук. Малыми и небольшими предметами обычно бьют с одной руки. Эти предметы можно также метать, при этом эффективная дальность метания – 2 метра (далее безусловно можно, просто появляется штраф к атаке за расстояние – как при обычном метании).

Бросок атаки импровизированным оружием обычно делается со штрафом -2К к атаке.

| Импровизированное оружие      | Повр.  | Бронебойн. |
|-------------------------------|--------|------------|
| Большой предмет (весло)       | +3 (4) | -1         |
| Средний (винтовка, стул)      | +2 (4) | -1         |
| Малый (табурет)               | +1 (3) | -1         |
| Небольшой (пистолет, бутылка) | +0 (3) | -1         |

### НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

**Несмертельное оружие это оружие, обычно не наносящее ранений, но может иметь эффекты удара. Как правило признак несмертельного оружия – отрицательный параметр бронебойности.**

Обычно несмертельным оружием называют оружие, имеющее отрицательную бронебойность. Если не используется правило по различным типам повреждений, считается, что атака несмертельным оружием наносит только ранения ударом.

С другой стороны, персонаж может попытаться атаковать оружием ближнего боя так, чтобы не наносить смертельных ран. В этом случае к броску атаки дается штраф -2К, также максимальные повреждения оружия снижаются на 1 и наносятся только повреждения ударом. Но такой удар не всегда возможен, например, невозможно «несмертельно» ранить противника «розочкой».

### ПАТРОНЫ В ОБОЙМЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Как правило, если оружие однозарядное или имеет до десятка боеприпасов, не имея режима автоматической стрельбы, можно просто считать количество оставшихся боеприпасов.

Для автоматического оружия, используемого при стрельбе очередями можно использовать упрощенную (и естественно, менее точную) систему подсчета оставшихся патронов, при этом патроны могут закончиться вдруг и внезапно.

Обычно персонажи могут стрелять из автоматического оружия одним из трех способов: одиночными выстрелами, а также короткими и длинными очередями. Короткая очередь означает 3 выстрела (либо 2 выстрела при стрельбе оружием, имеющим

автоматическую отсечку через 2 выстрела), длинная очередь означает автоматическую стрельбу в течении всего хода (1 секунды), как правило, это 10-12 выстрелов в секунду (600-700 выстрелов в минуту).

Обычная обойма или магазин оружия имеет пять состояний: **полная, начата, половина, мало, пусто**. При атаке очередью, в зависимости от длины этой очереди (короткая, длинная) существует шанс перевести состояние обоймы в более опустошенное состояние.

Во время выстрела кидаются дополнительный кубик, отличающийся от прочих (цветом, размером или еще чем-то). Если при броске выпало меньше или равно расходу (параметр оружия, зависящий от размера обоймы и скорострельности), состояние обоймы переходит в следующую стадию.

Если результат броска этого кубика на 2 ниже, чем расход при данном типе выстрела, обойма переходит сразу на 2 состояния. Если на 4 ниже – сразу на три состояния.

Если после следующего выстрела или очереди персонаж лишится всех патронов, значит патронов у него больше нет. При этом патронов может не хватить (если потрачено больше, чем имеется) – длинная очередь становится короткой, короткая – одиночным выстрелом, а если был заявлен одиночный выстрел – и на него патронов не хватило.

Таблица ниже подходит для большинства видов современного стрелкового оружия, которое стреляет со скоростью 600-700 выстрелов в минуту, т.е. 10-12 выстрелов в секунду.

| Патронов в обойме | Расход патронов   |                  |                 |
|-------------------|-------------------|------------------|-----------------|
|                   | Одиночный выстрел | Короткая очередь | Длинная очередь |
| 10-15             | 2                 | 4                | 6               |
| 16-25             | 1                 | 3                | 5               |
| 26-50             | -                 | 2                | 4               |
| 51-100            | -                 | 1                | 3               |
| 101-200           | -                 | -                | 2               |
| 201+              | -                 | -                | 1               |

*Например, Абель стреляет из штурмовой винтовки G36, в обойме которой 30 патронов. Он заявил длинную очередь (стреляет весь ход) и дополнительно к броску атаки делает бросок еще одного кубика. Выпало 2, что в данном случае означает, что обойма сильно опустошена (результат на 2 балла ниже базового значения расхода патронов для длинной очереди), значит Абель минует состояние обоймы «начата» и его обойма сразу оказывается «на половину» заполненной (или наполовину пустой - кому как). В следующий ход Абель делает уже короткую очередь и делает бросок кубика на расход патронов. Выпало 3 – это больше чем расход патронов на короткую очередь, значит состояние его обоймы не меняется. В третий ход Абель снова делает короткую очередь. Выпало 2 – это меньше или равно расходу на короткую очередь, значит количество патронов в обойме падает еще на 1 категорию и теперь в обойме «мало» патронов.*

## ВЫСТРЕЛ В УПОР

Если оружие приставлено в упор к части тела, бросок атаки делается без штрафа за прицеливание.

**Если оружие буквально приставлено в упор к части тела, делается прицельный выстрел, но без штрафа за прицеливание.**

**Чтобы уйти из под прицела необходимо сделать успешный бросок на уворот или попытаться схватить оружие (бросок на борьбу), а противник должен провалить встречный бросок на Внимание.**

Если персонажа «держат на мушке» как заложника или пленника, либо к его горлу приставлен нож, он может попытаться уйти из-под удара. Тот, кто пытается вырваться делает бросок на уворот. Его противник – встречный бросок на Внимание со штрафом, равным количеству успехов пытающегося вырваться. Если при броске заложник получил хоть один успех, а его противник не успел отреагировать (провалил бросок на Внимание), выстрел в упор отменяется (начинается обычный бой). Иначе держащий персонажа на мушке имеет право сделать выстрел в упор или провести атаку в ближнем бою, от которой персонаж не сможет увернуться или заблокировать.

*Например: преступник взял в заложники полицейского Боба и приставил к его голове револьвер. Напарник Боба – Стив держит преступника на прицеле и ведет переговоры, отвлекая его. Между тем проворный Боб решает рискнуть и попытаться вырваться. Он делает бросок на уворот (его способность 8К). Бросок дал 3 успеха. Теперь бандит делает бросок на Внимание. Его способность 6К, Стив успешно его отвлек (еще штраф -2К) и -3 кубика за успехи Боба. Итого бандит кидает только 1 кубик. На кубике выпало 2 – провал. Боб попытался вырваться, что ему и удалось и он отпрыгивает. Теперь Стиву ничего не мешает нажать на курок и уложить бандита...*

## КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ В БОЮ

**Если при броске персонажа выпал критический провал, действие было безуспешным, персонаж получает 2 штрафных жетона. Ведущий также может применить таблицу ниже. Данное правило не применяется при стрельбе.**

Стандартный вариант критического провала, который можно применять по умолчанию для ускорения игры – персонаж провалил бросок и получает 2 штрафных жетона. Однако при стрельбе критический провал эффектов не оказывает (так как дистанция выстрела и прицеливание в определенную часть тела фактически не может влиять на шанс скажем заклинивания оружия).

Вариантов того, что может случиться много и Ведущий может либо самостоятельно выбрать критическое событие, исходя из ситуации, либо определить эффект по таблице ниже. Колонка «хК» означает количество кубиков, которое было брошено при броске, в котором выпал критический провал (именно количество брошенных кубиков, а не сложность действия, т.е. для «отрицательно броска» -1К делается бросок трех кубиков и результат смотрится по колонке 3К).

| хК | Описание |
|----|----------|
|----|----------|

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1К            | Персонаж оступился и упал;                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 2К<br>(0К)    | Персонаж выронил оружие;                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 3К<br>(-1К)   | Персонаж «подставился» - он получает 2 штрафных жетона;                                                                                                                                                                                                                                            |
| 4К<br>(-2К)   | Если количество выпавших единиц выше, чем прочность оружия – оружие сломалось (если Ведущий считает это возможным). Иначе результат провала считается как при 3К                                                                                                                                   |
| 5К+<br>(-3К-) | Если персонаж мог попасть в союзника – считается, что он попал в союзника, при этом количество успехов атаки равно количеству выпавших единиц. Если атака союзника невозможна – результат провала как 4+. Союзник может попытаться увернуться или парировать эту атаку, если способен это сделать. |

## РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Стандартные атаки руками и ногами делаются точно так же, как атаки оружием. Однако, персонажи, владеющие боевыми искусствами могут выполнять некоторые особые маневры и действия.

Как и в ближнем бою, атакованный имеет полное право использовать свой Адреналин, чтобы защититься от атаки.

Также для большинства действий требуется, чтобы одна или обе руки были свободными (не заняты и не захвачены противником). Для удара ногой необходимо, чтобы обе ноги были свободны.

В силовых приемах важен вес бойцов. Если один из соперников значительно больше другого (отличается хотя бы на 1 весовую категорию), он получает бонус +2К к броскам способностей атлетики за каждую единицу разницы.

Если противник меньше размером, в рукопашном бою он получает бонус +2К к броскам способностей акробатики за каждую единицу разницы размера.

Ниже приведены примеры борьбы двух спецназовцев – Абеля и Бейкера. Абель всегда атакует. Он сильный борец – навык «ближнего боя» - «борьба» равен 8, Бейкер имеет способности ближнего боя 8К и способность акробатики - уворот 7К, но в примерах ниже он будет «подаваться», чтобы продемонстрировать успешные атаки (считаем, что его способности ближнего боя всего 4К, а акробатики – 3К).

## РУКОПАШНАЯ АТАКА ПРОТИВ ПРОТИВНИКА С ОРУЖИЕМ

«С голой пяткой на шашку» обычно кидаются глупцы или великие мастера ближнего боя. Если производится безоружная атака по вооруженному противнику, может применяться необязательное правило «зона контроля оружия».

*Например, Абель атакует Бейкера с кулаками, но у Бейкера в руках резиновая дубинка. Абель пытается войти в контакт, значит Бейкер получает право провести атаку (и получить штрафной жетон) и при броске на «ближний бой» получает 2 успеха. Абель уворачивается (его уворот 7) со штрафом -2К*

*и получает 1 успех. Ему удалось провести маневр сближения и теперь он может начать рукопашный бой.*

### ХВАТ

Обычно чтобы провести какой-то прием (например, бросок), персонаж должен сначала схватить противника за тело или за одежду.

При этом атакующий делает бросок атаки с возможным штрафом, если противника неудобно схватить – скажем, если на противнике нет одежды – к попытке захвата дается штраф -4К. А если скажем противник облился маслом, схватить его кистью руки просто нереально – атакующий персонаж получает штраф -8К.

Атакованный может заблокировать атаку или увернуться по стандартным правилам.

Чтобы освободиться от хвата противник должен в свой ход либо перебороть соперника (используя навыки Атлетики) или вывернуться, используя Акробатику против Атлетики соперника.

*Например, Абель пытается схватить Бейкера за кимоно (это удобная для захвата одежда, Абель будет делать бросок без штрафа). Выпало 2 успеха. Бейкер пытается помешать ему сделать захват и делает бросок ближнего боя со штрафом -2К за успехи Абеля и -2К за штрафной жетон защиты. Бросок был неудачным и Абель схватился за кимоно Бейкера. В свой ход Бейкер лишается штрафного жетона и пытается сбросить захват. Он делает бросок ближнего боя 4К и получает 1 успех. Абель имеет способность Атлетики 8К, -1К за успехи Бейкера, -2К за штрафной жетон защиты, итого 5К. Его бросок успешен и он продолжает удерживать Бейкера.*

Персонаж также может попытаться схватить противника за горло (чтобы затем начать его душить). В этом случае атака делается со штрафом -4К за прицеливание и в случае успеха атаки и провала защиты, атакующий схватывает жертву и может начать ее душить.

### ЗАХВАТ КОРПУСА ПРОТИВНИКА

Персонаж может схватить противника и сковать его руки (обхватить его тело двумя руками), для чего делает атаку в ближнем бою. Противник может попытаться заблокировать эту атаку или увернуться от нее – как обычно, либо сразу вступить в силовую борьбу.

При силовой борьбе атакующий персонаж делает бросок способности атлетики - «борьба», а атакованный – встречный бросок данной способности, чтобы вырваться из захвата, либо способности «Акробатика» - «вырваться из оков», чтобы выскользнуть. Если атака была успешной, а защита не удалась – атакованный оказывается скован в движениях – он теряет возможность действовать руками и может быть ограничен в перемещениях (если противник достаточно тяжел).

Чтобы освободиться от захвата корпуса, как и в случае захвата одежды персонаж может использовать Атлетику или Акробатику.

*Например, Абель пытается схватить Бейкера. Он делает атаку в ближнем бою и получает 1 успех. Бейкер пытается заблокировать атаку и кидает 1 кубик (способность 4К, минус 1К за успех Абеля, -2К за штрафной жетон). Выпало 4, т.е. успех. Бейкер отбил попытку Абеля захватить ему руки.*

### ЗАХВАТ РУКИ (НОГИ)

Персонаж может попытаться захватить руку (или возможно ногу) противника, чтобы сковать его действия. Действие аналогично захвату противника с той лишь разницей, что если захват производится двумя руками, дается бонус +4К к броску атаки. Конечно захват возможен если персонаж может легко дотянуться до цели.

Успешная атака при неудачной защите означает успешный захват и противник теряет возможность действовать данной рукой (ногой) до тех пор, пока не освободиться. Рука (или руки) атакующего также оказываются «связаны» этим действием.

Освобождение от захвата конечности происходит точно также, как освобождение от других захватов.

*Абель пытается схватить Бейкера за правую руку обоими руками. Он делает бросок атаки и получает 4 успеха. Бросок защиты Бейкера был неуспешен и значит Абель успешно схватил руку Бейкера.*

### ЗАЛОМ РУКИ ИЛИ НОГИ (БОЛЕВОЙ ПРИЕМ)

Если персонаж успешно захватил руку или ногу противника, он может попытаться провести болевой прием. Это атака ближнего боя, навык «борьба» со штрафом -4К, если производится одной рукой или без штрафа, если двумя руками. Противник может попытаться защититься и в случае неудачной защиты может быть нанесена рана с тяжестью до критической включительно (но без эффекта кровотечения, кроме того, все штрафы к броску действуют только до следующего хода атакованного персонажа).

После начала болевого приема противник может либо сдаться, либо пытаться вырваться, как обычно при захвате.

*Теперь Абель пытается заломать руку Бейкера. Он делает атаку и получает 2 успеха. Бейкер пытается противостоять, но не получает успехов. Значит болевой прием удался. На повреждение кидаются 2К (успехи атаки) и выпало 2, 4 – то есть, 1 успех. Бейкер не получает значительных повреждений, но получит болевой штраф -1К.*

### ИЗЛОМ

Персонаж может продолжать заламывать руку или ногу противнику каждый последующий ход, пока не сломает или пока противник не вырвется, при этом атакующий получает бонус к атаке, равный количеству своих успехов (повреждений) в предыдущей попытке.

*Абель продолжает заламывать руку Бейкеру, но теперь уже с бонусом +1К за успех в прошлом ходу, а Бейкер получит штраф -1К к броскам от боли. Абель получает 3 успеха к броскам, Бейкер проваливает бросок защиты. Делается бросок на повреждения и выпало 4, 4, 5 – 3 успеха! Значит Бейкер оглушен от боли и роняет дубинку, которая была у него в правой руке.*



## СВАЛИВАНИЕ

Персонаж может попытаться повалить противника на землю. Для этого делается такая же атака, как при захвате и если защита (по навыкам «борьба» или «уворот») не удалась, атакованный падает, а атакующий падает на него. При этом атакованный может получить повреждения от падения (удар по всему телу, бонус +0, максимальные повреждения 1).

*Теперь Абель снова пытается свалить Бейкера. Он захватывает его (Бейкер оглушен и не сопротивляется), после чего, в следующий ход пытается его свалить. Но Бейкер пришел в себя (сделал успешный бросок Концентрации) и может продолжать активную демонстрацию. Абель пытается свалить Бейкера и получает 3 успеха в броске. Бейкеру не удалось защититься, значит Абель его свалил. Делается бросок на повреждения, выпало 1, 4, 6 – 2 успеха. Однако, максимальные повреждения 1, поэтому Бейкер падает и оказывается просто оглушен на 1 ход.*

## ТОЛЧОК

Толчок – это попытка оттолкнуть или свалить противника и выполняется двумя руками. Если выполняется одной рукой, толчок делается со штрафом -4К. Атакованный может попытаться заблокировать атаку или увернуться от нее, а в случае неудачи получает удар в корпус (только последствия удара, максимальные повреждения 3).

*Противники встают и теперь Абель начинает атаку с того, что толкает Бейкера. Он делает атаку двумя руками и получает 3 успеха. Бейкер проваливает бросок защиты, значит делаем бросок на повреждения. Выпало 3, 4, 5 – 2 успеха. Абель отталкивает Бейкера – тот отступает на 1 метр, но остается на ногах.*

## УДАР ЛОКТЕМ, КОЛЕНОМ, ГОЛОВОЙ

Данные удары возможны, когда противники в близком физическом контакте. Они аналогичны обычным атакам за тем исключением, что если оба противника стоят и примерно одинакового роста, атака локтем идет в верхнюю часть тела, а удар коленом – в нижнюю часть тела (без штрафа за прицеливание). Любая такая атака требует 1 ход, но можно провести пару атак, скажем, ударить локтем и почти сразу коленом (что рассматривается как две атаки за ход).

Кроме этого, такие удары имеют меньшую амплитуду замаха и поэтому менее сильные (штраф -2К к атаке), но их трудно заметить и заблокировать, поэтому защищающийся получает штраф -2К к броскам защиты.

*Теперь Абель снова подходит в упор и пытается ударить Бейкера коленом. Удар ногой делается со штрафом -2К к атаке, но бонусом +2К к повреждениям при бронебойности -1К. Итого Абель делает бросок атаки 4К (8К за способности, минус 2К штраф атаки ногой, минус 2К за удар коленом) и получает 2 успеха. Бейкер может попытаться сделать бросок защиты (со штрафом -2К за защиту от удара коленом, -2К за успехи Абеля и -2К за штрафной жетон), но это скорее принесет больше вреда, чем пользы и Абель успешно провел атаку. На повреждения кидается 4К (2К от успеха атаки, плюс 2К базовые повреждения ногой). Выпало 1, 3, 4,*

*5 – 1 успех ранения и 2 успеха ударом (так как бросок делается против брони 5+) в нижнюю часть тела (выпало 6 – торс). Значит удар оттолкнул Бейкера и он получил рану, которая дает ему штраф -1К к броскам и он теряет возможность быстро бегать, пока не отдохнет.*

Атакующий также может провести удар головой (со штрафом -2К к атаке так как голова как бы не предназначена для атаки), если идет бой в ближнем контакте и этот удар всегда идет в голову. Но в случае успешной атаки оба противника получают повреждения по голове с количеством успехов, равным количеству успехов при атаке и бронебойностью -2.

## ПОДСЕЧКА

Подсечка – это удар по ноге противника с целью сбить его с ног. Атака делается со штрафом -1К за прицеливание (удар ногой обычно идет в нижнюю часть тела, поэтому более точный удар в ногу незначительно увеличивает штраф за прицеливание). Если персонаж пытается заблокировать эту атаку, то голой рукой это сделать очень сложно, но можно ногой (с обычным штрафом -2К за действие ногой). Бронебойность такой атаки -2.

*Абель и Бейкер на время прервались, чтобы отдохнуть и снова продолжают демонстрацию. Абель теперь пытается сбить Бейкера с ног и атакует ногой со штрафом -2К за атаку ногой и -1К за прицеливание. Выпал 1 успех. Бейкер пытается заблокировать удар, но unsuccessfully (способность 4К, штраф -2К за действие ногой, минус 1К за успех Абеля, -2К за штрафной жетон, выпало 2 – неудача). Значит Абель наносит повреждения по ноге Бейкера и выпало 3 успеха – Бейкер сбит с ног!*

## БРОСОК

Персонаж может попытаться перебросить через себя противника (через спину, через таз, через бедро) противника. Для этого сначала его необходимо захватить (см. «захват» выше). Бросок делается с использованием навыка «Борьба», после чего противник получает право на защитный контр-бросок кубиков. Если противнику не удалось защититься, он падает на землю и получает удар по всему телу с максимальными повреждениями 1.

Бросок через бедро делается без штрафа. Бросок через спину делается со штрафом -2К, но дает +2К к броску повреждений.

*Бойцы снова встают и теперь Абель хватает Бейкера (тот уже не сопротивляется) и пытается бросить его через бедро. Атакующий бросок Абеля дал 3 успеха, защитный бросок Бейкера был неуспешен, значит Абель роняет Бейкера и может нанести ему повреждения ударом – для этого делается бросок на определение величины повреждений.*

Сильный персонаж может также поднять противника над собой и затем с силой бросить на пол. Чтобы поднять противника, необходимо сделать два броска атлетики (по 1 в секунду) со штрафом, равным категории веса соперника. При этом если противник не желает быть поднятым, он может сопротивляться, делая бросок на атлетические или акробатические

способности, а его успехи используются как штраф к броску поднимающего. Если атакующий (поднимающий) персонаж получил критический провал, он падает (а поднимаемый падает на него сверху). Если же атакующий поднял противника, он может его бросить на пол, нанеся противнику повреждения всему телу с бонусом +4 к повреждениям с максимумом повреждений 4.

### УДУШЕНИЕ

Чтобы начать душить жертву, необходимо сначала схватить ее за горло (см. «хват»)

Жертва удушения теряет возможность дышать (см. правила по задержке дыхания в разделе «ведение игры») и чтобы освободиться, должна сделать встречный успешный бросок на навыки «борьба» или «вырваться из оков», чтобы освободиться.

Если атакующий пытается душить жертву одной рукой, он получает штраф -4К к броскам «Атлетики».

Атакующий также может попытаться повредить шею жертвы (свернуть, сломать или даже вырвать кадык), сделав успешный бросок на Атлетику со штрафом -8К.

*Теперь Абель отходит от Бейкера и подходит к манекену. Он хватает его (манекен не уворачивается, поэтому с учетом способности Абеля 8К и штрафа -4К, Абель может сделать это автоматически). Затем Абель напрягает все свои мышцы и пытается сломать манекену шею. Его способность Атлетики 8К, минус 8К штраф за действие, итого 0К. Он делает бросок и получает результаты 4 и 5 – есть успех! Он ломает шею манекена.*

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПО ПОПАДАНИЯМ

Этот раздел содержит правила, относящиеся к определению попадания, локации попадания и повреждения.

### ШАНС РАНЕНИЯ ВЫШЕ 6 (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Ведущий может ввести правило, что всегда существует вероятность успеха, если шанс ранения 7+ и выше. В этом случае используется таблица ниже.

| Вероятность | Первый бросок | Последующий бросок (броски)      |
|-------------|---------------|----------------------------------|
| 7+          | 6             | 3-6 – успех                      |
| 8+          | 6             | 4-6 – успех                      |
| 9+          | 6             | 5-6 – успех                      |
| 10+         | 6             | 6 – успех                        |
| 11+         | 6             | 6, затем снова от 3 до 6 – успех |
| 12+         | 6             | 6, затем снова от 4 до 6 – успех |
| 13+         | 6             | 6, затем снова 5 или 6 – успех   |
| 14+         | 6             | 6, затем снова 6 – успех         |

*Например, персонаж стреляет из обычного пистолета по противнику в тяжелой броне 7+. Это значит, что при броске на повреждения данного пистолета, каждая выпавшая шестерка дает шанс пробить броню противника. Игрок перебрасывает обе выпавшие шестерки. Результат второго броска 2 (не пробил) и 5 (пробил), что означает 1 уровень повреждений.*

## ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

По базовым правилам, персонаж получает и проникающие и ударные эффекты ранения равной тяжести. Однако, как правило, повреждения в таблицах выше состоят из двух основных составляющих – колото-резаные ранения (обычным шрифтом) и ранения нанесенные ударом - тупые повреждения (**выделены жирным шрифтом**). Ранения огнем (энергией, активными химикатами) выделены курсивом.

С целью воссоздания реалистичной картины попаданий эти эффекты можно рассматривать отдельно. Базовая защита от ударных повреждений существа человеческого размера 4+ и обычно не модифицируется броней и бронебойностью оружия. Базовая защита от проникающих (колото-резаных) ранений 4+ и модифицируется броней атакованного и бронебойностью оружия, которым нанесен удар.

*Например, Майки повесил себе под плащ чугунную сковороду (броня 7+). Мэддог стреляет в него из револьвера (бронебойность 0). Выстрел успешен (и попадает прямо в сковородку), делает бросок повреждений. Выпало 1, 3, 4, 4, 5. Этого недостаточно, чтобы пробить сковороду. Однако, это 3 успеха тупыми повреждениями, а значит была нанесена рана в корпус с силой 3 – удар пули отбрасывает Майки и тот падает в метре от того места, где стоял. Но он все еще жив и фактически не получил и царапины!*

Правило может «работать» и в обратном направлении. Например, некоторые виды оружия не так опасны и могут вовсе не нанести травму персонажу, но при этом произвести эффект удара.

*Например, Лео подкрался к спящему стражнику и приготовившись бьет его сапой (специальная дубинка, предназначенная для оглушения) по незащищенной шлемом голове. При атаке выпало 4 успеха, бонус повреждений +1, максимум 3. Бронебойность сапы -2, т.е. броня стражника вместо 4+ будет 6+ и ранение будет нанесено стражнику только если при броске выпадет 6 и более. Игрок делает бросок на повреждения: 2, 2, 5, 4, 4. Стражник не получает эффектов ран (так как нет ни одной шестерки), однако получает удар по голове силой 3 – он теряет сознание и падает!*

### ЛОКАЦИИ ПОВТОРНОГО ПОПАДАНИЯ

Если в результате атаки требуется определить точку поражения и желательно, чтобы при этом она находилась рядом с тем местом, куда попала предыдущая пуля, (например, при стрельбе из автомата очередь) используйте следующую таблицу:

Для гуманоидов

| Было   | Куда попала эта пуля (кидается 1К)                                                   |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Голова | 1-2 голова, 3 левая рука, 4 правая рука, 5-6 торс                                    |
| Торс   | 1-3 торс, 4 рука (1-3 левая / 4-6 правая), 5 нога (1-3 левая / 4-6 правая), 6 голова |
| Рука   | 1-2 эта же рука, 3-4 торс, 5 другая рука, 6 голова                                   |
| Нога   | 1-3 эта же нога, 4 торс, 5-6 другая нога                                             |

Для животных и тварей

| Было        | Куда попала эта пуля (кидается 1К)                                                  |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Голова      | 1-2 голова, 3 правая передняя лапа (крыло), 4 левая передняя лапа (крыло), 5-6 торс |
| Торс        | 1-3 торс, 4 пр. передняя лапа (крыло), 5 левая передняя лапа (крыло), 6 голова      |
| Крыло       | 1-2 это же крыло, 3-4 торс, 5 другое крыло, 6 голова                                |
| Перед. лапа | 1-2 эта же лапа, 3-4 торс, 5 другая передняя лапа, 6 голова                         |
| Задн. лапа  | 1-3 эта же лапа, 4 торс, 5-6 другая задняя лапа                                     |
| Хвост       | 1-3 хвост, 4 правая задняя лапа, 5 левая задняя лапа, 6 торс                        |

Эта таблица используется только при нескольких попаданиях одной очереди. Если производится несколько одиночных выстрелов, локации попадания определяются независимо от предыдущих попаданий.

### НАПРАВЛЕНИЕ АТАК И РАЗМЕР СУЩЕСТВ

Очевидно, что маленькой крысе будут очень трудно дотянуться до головы человека, если тот стоит. Конечно, крысы прыгают, но шанс того, что атака придется именно в голову, ничтожно мал, поэтому, когда малое существо атакует существо большего размера, считается, что атаки идут большей частью в нижнюю часть тела (или вообще только по ногам).

*Например: агрессивные крысы напали на Луи. Крысы атакуют Луи и получают бонус +6К за свой малый размер и -2К за атаку по ногам.*

С другой стороны, некоторые существа способны атаковать рогами. Очевидно, если рога находятся на уровне головы или груди противника, то попасть в ногу сложно. Поэтому обычно считается, что удар головой или рогами идет в верхнюю часть тела.

Невозможно предусмотреть все варианты и поэтому Ведущий игры сам должен решать, кто, как и кого может атаковать и при каких условиях.

### АТАКА ПО ПЛОЩАДИ

**Если оружие поражает определенную площадь (превышающую размер цели), то при атаке учитывается не размер цели, а размер поражаемой площади.**

Очевидно, что например муха, существо очень маленькое и попасть в нее пальцем или острием меча очень сложно. Поэтому придумали мухобойки, которые накрывают сразу область. И даже если муха уйдет с того места, где была до начала удара, весьма вероятно, что она все равно окажется под мухобойкой.

Если производится атака по площади, то сначала определяется размер атакующей площади. При определении штрафа к атаке за размер цели учитывается максимальное из значений – размера атакующей площади или размер цели.

*Например, Джон атакует муху своей мухобойкой. Размер мухи -10, размер площади, атакующей мухобойкой -5. Значит вместо штрафа -10К за размер мухи Джон получит штраф -5К.*

## БОЙ С ПРИМЕНЕНИЕМ ТЕХНИКИ

Большинство сражений происходит между бойцами, при этом бойцы сражаются индивидуально. Однако, это не всегда так. Бой может идти с применением танков и бронетранспортеров, парусных фрегатов и паровых броненосцев. Бой также может идти с применением драконов, зепелинов, подводных лодок, самолетов и космических истребителей, способных перемещаться в трех измерениях. Правила, описанные ниже, позволяют моделировать бои, в которых персонажи выступают в качестве пилотов.

Так как сложно смоделировать бой техники в трехмерном пространстве с использованием шестигранных позиций очень сложно, в таких битвах позиции считаются квадратными.

### МАСШТАБ И ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Обычный бой длится 1 секунду и за это время средний человек может пройти 2-3 метра. Однако, моделировать бой крупной боевой техники такими маленькими интервалами нет смысла. Космические корабли способны преодолевать сотни, а то и тысячи, (возможно десятки тысяч) метров за секунду, поэтому масштабы и единицы времени должны быть пересмотрены.

Длительность хода принимается равной некому основному промежутку времени, в течении которого обычно совершается действие на технике (среднее время зарядки и возможно выстрела).

Как правило, принимается такой масштаб (размер позиции), чтобы за 1 ход самый быстрый участник боя мог преодолеть до 10 позиций, а большинство участников боя могли бы преодолеть хотя бы 1 позицию за ход.

Теперь зная время 1 хода, скорость объекта и количество позиций, которые он способен преодолеть за 1 ход можно легко рассчитать размеры одной позиции.

*Например: в бою участвуют танки, автомобили и мотоциклы. Время действия принимаем равным 5 секундам. Максимальной скоростью обладают мотоциклы – 160 км/ч (45 м/с). Автомобиль способен разогнаться, например, до 120 км/ч (33 м/с). А танк способен двигаться с максимальной скоростью 60 км/ч (17 м/с). Мы принимаем, условие, что мотоцикл способен пройти за ход 8 позиций, автомобиль – до 6 позиций, а танк – до 3 позиций с максимальной скоростью за ход. Значит за 5 секунд танк пройдет 85 метров и мы можем принять размер одной позиции 30 метров.*

При этом не учитывается правило по размеру объектов (так как танк имеет длину всего около 5 метров и на позиции 30x30 метров можно расположить до полусотни танков). Однако находясь на одной позиции техника считается находящейся близко и при атаке может даваться штраф.

### ПОЛЕ БОЯ

Всегда существует минимум 2 варианта моделирования – простой и сложный.



**Простой вариант:** Ведущий держит картину боя в голове и рассказывает игрокам, что они могут, а чего нет (например, доступные для атаки цели, описывает угрозы и т.д.). Вариант хорош своей простотой, но плох из-за большого количества ошибок и неточностей (если Ведущий не компьютер).

**Сложный вариант:** Имеется «пространство боя» – разделенная квадратами сетка. Условно существует третье измерение – высота. Каждый квадрат на каждом условном уровне высоты – это сектор боевого поля (куб – с равными сторонами). Высота техники (расположение по вертикали) обозначается на разлинованном листе каким либо счетчиком (например, кубиками или костями, на которых показана «высота») – в единицах.

Если бой ведется на определенной поверхности (на земле, на поверхности воды), условно можно считать, что бой ведется в двухмерном пространстве. То есть, боевые единицы не перемещаются по высоте. А вот моделирование боя в пространстве (трехмерном измерении) – задача непростая.

Перемещение в позицию со смежной стороной (имеющей общую сторону куба) требует единицу хода.

Первое перемещение в позицию, с которой общая только одна сторона требует 2 хода (смещение на своей высоте по диагонали, либо смена высоты и продвижение в «прилегающий» к предыдущему квадрат). Второе перемещение по диагонали стоит уже 1 ход. Затем снова 2, снова 1 и так далее.

Перемещение в позицию, с которой общий угол стоит 2 единицы хода (смещение по высоте и продвижение в квадрат, находящийся по диагонали от предыдущего).

Аналогично рассчитывается дальность при стрельбе. Просуммируйте по кратчайшей траектории сектора, через которые пройдет луч и получите дистанцию между атакующим и целью.

К слову – для простоты все бои лучше моделировать на одном уровне высоты, однако, исключать возможность смены уровня высоты не стоит.

## ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ ТЕХНИКИ

**Максимальная скорость:** Определяет максимальную скорость (в условных единицах), которую способна развить данная техника. В основном единицы имеют скорость от 0 (практически неподвижные) до 10.

**Ускорение:** максимум, сколько можно добавить скорости за 1 ход

**Торможение:** максимум, сколько можно сбросить скорости за 1 ход

**Маневрирование:** бонус к броску на маневры

**Контроль:** количество штрафных жетонов, убираемых за ход

**Структура:** базовое количество структуры техники, потеряв которую она разрушается. Обычно базовая структура техники равна 3, умножить на размер.

**Ходов на поворот:** Определяет ориентировочное время (в секундах), которое требуется технике, чтобы повернуться на 45 градусов.

**Размер:** определяет не только размеры техники и ее вместимость, но и влияет на эффективность атак против данной техники (в большую технику проще попасть, но сложнее пробить ее броню).

**Броня:** определяет броню техники. Как правило, броня техники равна ее размеру +3. Так броня истребителя (размер 3) равна 6+, броня крейсера (размер 9) равна 12+.

| Тип корабля  | Кома-<br>нда | Раз-<br>мер | Мах.<br>ст-ра | Кон-<br>ль | Сек. на<br>поворот |
|--------------|--------------|-------------|---------------|------------|--------------------|
| Скафандр     | -            | 1           | 3             | 1          | ½                  |
| Капсула      | 0-1          | 2           | 6             | 1          | 1                  |
| Истребитель  | 1-2          | 3           | 9             | 1          | 2                  |
| Штурмовик    | 2-3          | 4           | 12            | 1          | 3                  |
| Шаттл        | 2-6          | 5           | 15            | 2          | 5                  |
| Малый фрегат | 4-20         | 6           | 18            | 2          | 8                  |
| Фрегат       | 8-50         | 7           | 21            | 2          | 12                 |
| Эсминец      | 50-300       | 8           | 24            | 3          | 20                 |
| Крейсер      | 200-800      | 9           | 27            | 3          | 30                 |
| Линкор       | 600-2К       | 10          | 30            | 3          | 50                 |

## ПРИМЕРЫ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ

| Техника<br>(время 1 хода = 5 сек, 1 позиция = 50 м.) | Макс-<br>скор | Уско-<br>рение | Тормо-<br>жение | Ма-<br>невр | Конт-<br>роль | Струк-<br>тура | Пово-<br>рот | Раз-<br>мер | Бро-<br>ня | Цена |
|------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------|---------------|----------------|--------------|-------------|------------|------|
| Велосипед                                            | 1             | 1              | 1               | +2          | -2            | 2              | 120          | 2           | 6          | 3    |
| Байк                                                 | 4             | 3              | 3               | +2          | -1            | 5              | 90           | 2           | 6          | 4    |
| Спортивный мотоцикл                                  | 7             | 7              | 4               | +3          | 0             | 3              | 120          | 2           | 6          | 5    |
| Малолитражный автомобиль (2х мест.)                  | 4             | 3              | 2               | +1          | 0             | 8              | 90           | 3           | 7          | 5    |
| Обычное авто                                         | 5             | 4              | 3               | 0           | +1            | 10             | 90           | 3           | 7          | 5    |
| Бронированный легковой автомобиль                    | 4             | 3              | 2               | -1          | 0             | 10             | 60           | 3           | 8          | 6    |
| Спортивный автомобиль                                | 7             | 6              | 4               | +2          | +1            | 8              | 120          | 3           | 7          | 6    |
| Лимузин                                              | 5             | 3              | 2               | -2          | +2            | 10             | 60           | 4           | 8          | 6    |
| Бронированный лимузин                                | 4             | 2              | 1               | -2          | +2            | 12             | 60           | 4           | 9          | 6    |
| Минивэн (маленький фургон)                           | 4             | 2              | 2               | -1          | +1            | 10             | 60           | 4           | 7          | 5    |
| Грузовик                                             | 4             | 2              | 2               | -1          | +1            | 10             | 60           | 5           | 7          | 6    |
| Автотягач                                            | 5             | 1              | 1               | -1          | +1            | 12             | 60           | 5           | 8          | 6    |
| Автопоезд (тягач с прицепом)                         | 4             | 1              | 1               | -2          | 0             | 13             | 45           | 6           | 8          | 6    |
| Броневи́к                                            | 4             | 1              | 1               | 0           | +2            | 15             | 60           | 4           | 9          | 6    |
| Танк                                                 | 4             | 1              | 2               | +2          | +2            | 18             | 120          | 5           | 10         | 7    |

### ХОД СРАЖЕНИЯ

После того, как соперники оказались близко друг к другу достаточно, чтобы начать битву и не желают предварительно провести беседу, начинается битва.

Правила сражений в 3Д очень напоминает обычную драку, но имеют ряд важных отличий.

#### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Инициатива определяется как инициатива пилота (либо командира, если пилотов несколько) + бонус маневров – размер техники. У кого результат броска выше – тот действует раньше. Если значения одинаковые – раньше действует тот, у кого выше базовая инициатива. Если инициатива равна – кто действует первым в первом ходе боя определяется жребием.

Если при броске на инициативу выпал критический провал, пилот продолжает выполнять маневр предыдущего хода, не может атаковать и уклоняться столько ходов, сколько выпало провалов. При обычном провале броска пилот не может активно действовать, но пилоты малых кораблей сохраняют возможность использовать уворот.

Данный порядок действий сохраняется до конца битвы, либо пока кто-то из участников боя не заявит действие, влияющее на его собственную инициативу.

#### ВОССТАНОВЛЕНИЕ КОНТРОЛЯ

В начале каждого хода пилот убирает с техники столько штрафных баллов, каков параметр «Контроль» транспорта.

Также в свой ход персонажи как обычно убирают половину штрафных жетонов, либо все жетоны, если бездействуют в течении хода.

#### ЗАЯВКА ДЕЙСТВИЙ

В течении своего хода пилот и члены команды корабля могут заявить действия, которые будут выполнять в течении хода.

Как и в обычном бою, техника (а точнее ее пилоты и члены команды) могут выполнять стандартные действия, действия защиты, действия перемещения и

свободные действия, либо особые действия. Пилоты могут заявить атаку из орудий, маневрирование, таранный удар и многие другие действия, описанные ниже.

Если персонаж желает ускорить выполнение какого либо действия, он получает 1 штрафной жетон за каждое ускорение действия вдвое. Если персонаж при этом является пилотом, то штрафные жетоны даются не ему, а технике.

Также если корабль потерял контроль в результате столкновения, ошибки или по какой-то другой причине (т.е. сам корабль получает штрафные жетоны), все члены команды получают этот же штраф к своим броскам.

#### РАСЧЕТ ДВИЖЕНИЯ И МАНЕВРИРОВАНИЕ

После того, как все активные члены команды дали свою заявку, начинается пассивная фаза управления. В зависимости от скорости, техника может преодолеть от 0 до нескольких позиций в ход (сколько – определяется текущей скоростью) с учетом торможения или ускорения.

Атака производится строго в конце хода.

### ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Эти действия пилот может выполнять одновременно (без штрафа за несколько действий). Конечно, нельзя применять противоречивые действия, как то ускорение и одновременно торможение.

#### ДВИЖЕНИЕ

За 1 ход техника преодолевает столько позиций, какова ее текущая скорость, с учетом ее изменения за счет торможения и ускорения. То есть, если скорость машины была 3 и пилот заявил торможение на 1, то за ход он проедет 2 позиции, а если заявит ускорение на 2, то за этот же ход проедет 5 позиций (если его машина позволяет разгоняться до этой скорости).

#### ПОВОРОТ

В течении хода техника может изменить направление движения на 45 градусов за определенное время (определяемое характеристиками корабля).

Обычно за одно перемещение (на 1 позицию) техника может повернуться максимум на 45 градусов до начала движения. Таким образом, если технике требуется 5 секунд на то, чтобы повернуть на 45 градусов, а ход длится ровно 5 секунд, то за весь ход техника может повернуться всего на 45 градусов.

Но некоторые виды техники (такие, как танки или космические корабли) способны изменить свое направление оставаясь на одной позиции

*Пример, бомбардировщик требует на поворот 5 секунд. Ход воздушного боя занимает около 10 секунд, то есть, бомбардировщик сможет изменить направление на 45 градусов дважды за время хода, причем в начале и в середине хода (но можно и позже).*

### ТОРМОЖЕНИЕ

Позволяет снизить скорость (до возможности двигаться задним ходом, если это возможно). Скорость падает на значение от 1 до значения торможения техники – по выбору пилота. Так если автомобиль двигался со скоростью 5 и его параметр торможения 2, то этот автомобиль может за 1 ход сбросить скорость до 3 (т.е. 5 - 2).

Снижение скорости происходит в начале хода.

### УСКОРЕНИЕ

Позволяет увеличить скорость (до максимального значения). Максимум к текущей скорости можно добавить значение ускорения техники, но при этом нельзя превысить максимальную скорость. Так если машина двигалась со скоростью 3, может ускориться на 3, но при этом максимальная скорость данной машины 5, то эта машина способна ускориться максимум до 5.

Изменение скорости происходит в начале хода.

## СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПИЛОТА

Далее описаны действия, которые могут заявить пилот или члены команды.

### АТАКА

Стрелок производит атаку из оружия (обычно с помощью навыка «стационарное оружие»). Если атака производится стрелком, не занятым в управлении кораблем, она не дает дополнительного штрафа к маневрам и другим действиям пилота, однако, «преимущество» пилота за счет «хвоста» и штраф за потерю контроля на стрелка действуют.

| Ситуация                                          | Мод.                    |
|---------------------------------------------------|-------------------------|
| Атакующий «на хвосте»                             | + кол-во успехов        |
| Атакующий потерял контроль                        | - вел-на штрафа         |
| За каждый штрафной жетон атакующего и/или корабля | -2К                     |
| Цель на минимальной дистанции                     | -2К                     |
| Цель дальше оптимальной дистанции                 | -1К за каждую дистанцию |
| Тряска                                            | - Особо -               |

### ЗАЩИТНЫЕ МАНЕВРЫ

Заявив защитные маневры, персонаж получает право использовать бросок на маневрирование как встречный бросок против вражеских атак. Каждый защитный маневр дает персонажу штрафной жетон.

Персонаж может маневрировать и уходить от атак только судами размером 4 и менее. При этом пилот может использовать собственный адреналин.

### РЕМОНТ

Позволяет попытаться быстро восстановить поврежденное оборудование. Как правило, в бою нельзя починить уничтоженное оборудование или восстановить потерянную структуру, но можно восстановить вышедшую из строя систему.

Ремонт возможен, если системы корабля это позволяют – например, нельзя починить на ходу поврежденный двигатель автомобиля, но зачастую в фантастических мирах можно восстановить мощность двигателя корабля.

Пытающийся восстановить работу временно выведенного из строя агрегата, персонаж делает бросок на ремонт с бонусом за восстановление контроля/ремонт корабля и в случае успеха восстанавливает его работу. Если при броске выпал критический провал, агрегат был окончательно выведен из строя.

## ОСОБЫЕ МАНЕВРЫ В БОЮ НА ТЕХНИКЕ

### ПРОХОЖДЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Каждый раз, когда пилот совершает маневр в критической ситуации (например, в бою), должен делаться бросок на маневрирование. По умолчанию считается, что персонаж будет маневрировать, если игрок не заявил обратного.

К броску на маневрирование (Способности в пилотировании + бонус маневровых двигателей – размер корабля) применяется еще и штраф за скорость (равный скорости корабля).

Иногда пилотам приходится обходить препятствия – скалистые уступы, противо-авиационные дирижабли, метеоритные поля. Эти маневры также накладывают штраф к пилотированию. В случае неудачи происходит столкновение (которое может привести к царапинам на корпусе и временной потере контроля или в худшем случае – к уничтожению корабля). Критическая неудача ведет к аварии, которая наверняка приведет к гибели транспортного средства.

| Прохождение препятствий            | Модиф-р |
|------------------------------------|---------|
| Очень редкие преграды              | -1К     |
| Редкие преграды, пролет в каньоне  | -2К     |
| Частые преграды, извилистый каньон | -3К     |
| Труднопроходимый участок           | -4К     |
| Сплошные препятствия               | -5К     |

### ОБГОН

Попытка обгона в узком месте может быть нелегкой задачей.

Попытка обгона в узком месте дает штраф от -1К и более – в зависимости от того, на сколько узкое место для обгона (обычно -2К или -4К). Противник может попытаться препятствовать обгону, сделав свой бросок маневрирования (как действие в фазу защиты). Количество успехов при этом броске определяет штраф тому, кто пытается обогнать.



При этом в случае неудачной попытки обгона персонаж должен экстренно затормозить до скорости того, кого хотел обогнать и при неудаче происходит авария.

Если же сумел затормозить (или двигался со скоростью равной или ниже того, кого обгонял), временно прерывает свое действие (до конца хода) и сможет продолжить движение сразу после противника, если тот еще не действовал, либо в порядке инициативы, если ход завершился.

### СЕСТЬ НА ХВОСТ

Догнав противника пилот может попытаться сесть ему на хвост (маневр движения). Атакующий пилот делает бросок маневрирования, после чего его оппонент делает встречный бросок и если скорость противника не превышает скорость атакующего, последний занимает удобную позицию для атаки цели (получая бонус к стрельбе, равный количеству успехов при броске на преследование).

Инициатива севшего на хвост становится чуть ниже инициативы преследуемого и чтобы оставаться «на хвосте», он должен держать скорость цели, повторять все маневры преследуемого и каждый ход делать повторный успешный бросок «сесть на хвост», но уже с бонусом +2К. Неудача броска означает просто провал попытки, тогда как критический провал означает, что противник сам сел атакующему на хвост (атакуемый делает свой бросок Маневрирования). Критический провал обоих пилотов означает таранный удар.

*Например: Иван на своем истребителе догоняет вражеский Юнкерс и пытается сесть ему на хвост. Маневрирование Ивана 7, Маневрирование пилота Юнкерса 6. Делается бросок – у Ивана 3 успеха, пилот Юнкерса делает встречный бросок 3К (способности 6К, минус 3К – успехи Ивана) и проваливает его – Иван удачно «сел на хвост» вражеского бомбардировщика, следует за ним и получает бонус +3К к броскам атаки. В следующем ходе Ивану не удалось сбить Юнкерс, но он продолжает сидеть у того на хвосте – снова делается проверка (но теперь Иван получает бонус +2К, так как уже «сидит на хвосте») и результат 5 успехов у Ивана и пилот Юнкерса снова проваливает бросок – Иван получает +5К к броску атаки!*

### ТАРАН

Это маневр отчаянных – позволяет пилоту-камикадзе нанести удар с риском уничтожить собственную технику. Для успеха тарана сначала необходимо выполнить успешную атаку, в данном случае – бросок на маневрирование со штрафом за разницу размеров атакующего и атакуемого (т.е. проще протаранить большой корабль).

Повреждения равны минимальному размеру техники в таране, умножить на разницу векторных скоростей (т.е. если два корабля двигались на встречу со скоростью 2, то разница их векторных скоростей =  $2 - (-2) = 4$ ). А если они двигались в одном направлении, то разница векторных скоростей =  $2 - 2 = 0$ . К броску прибавляется бонус в виде количества успехов маневрирования при таране. Базовый шанс нанесения повреждения 3+. При нанесении повреждений броней боя удар определяется размером техники (т.е. истребитель вряд ли сможет нанести серьезные повреждения

крейсеру при таране, зато крейсер при таране наверняка разобьет истребитель) и может использоваться правило «уязвимого места» - см. ниже. Если разница векторных скоростей нулевая или отрицательная, произвести таран невозможно.

Во время тарана атакующий также получает повреждения, которые определяются по стандартным правилам, с той лишь разницей, что на повреждения не кидаются кубики за успехи атакующего.

Также пилот может катапультироваться перед столкновением, что дает дополнительное штраф -4К к точности атаки (и если атака была неуспешной – пилот покидает технику, а сама техника не попадает в цель).

*Например: у пилота Ивана закончился боеприпас и он решает идти на таран, чтобы сбить последний тяжелый бомбардировщик. Размер техники у Ивана 2, у бомбардировщика 4, но у Ивана преимущество в скорости на 2 балла и он ускоряется, чтобы врезаться в противника. Он делает бросок с модификатором +2К за разницу в размерах и получает 3 успеха, пилот вражеского бомбардировщика также делает бросок на Пилотирование со штрафом -3К (за успехи Ивана) и еще -2К за разницу в размерах и проваливает бросок - таранный удар получился.*

*На повреждения бросается 4К (количество успехов Ивана) + 2К (размер истребителя) x 2 (разница в скорости) итого 8К. Броня тяжелого бомбардировщика 4, броней боя удара 5+ (равна 3+, плюс разница размеров). Итого Иван делает бросок 8 кубиков со сложностью 5+. Выпало 4 успеха – бомбардировщик получает повреждения с силой 4 – возможно этого хватит, чтобы сбить его или хотя бы заставить развернуться.*

*Иван также получает повреждения. Бросается 2 кубика (разница скоростей) x 2 (размер истребителя), итого 2 кубика. Броня истребителя 2, броней боя удара по бомбардировщику 1+, итого делается бросок 4 кубиков со сложностью 2+ (так как все выпавшие единицы не будут считаться успехами). Выпало 3 успеха – истребитель также получает серьезные повреждения, но возможно сумеет вернуться на базу.*

Если после тарана техника не способна переместиться (срикошетить, пробить цель насквозь, двинуться дальше в направлении движения), делается второй бросок на повреждения обеих единиц техники с теми же модификаторами. Если обе единицы выживают после этих повреждений, они движутся дальше со скоростью наиболее крупного объекта в столкновении, но при лобовом столкновении скорость снижается в зависимости от разницы размеров. При равенстве скорость падает до 0, при разнице на 1 балл – на значение скорости встречной техники /2, при разнице на 2 балла – на значение скорости встречной техники /4, на 3 балла – на значение скорости встречной техники /8 и т.д.

*Например, происходит лобовое столкновение КАМАЗа (размер 4, скорость 2) и легкового автомобиля (размер 2, скорость 4). Так как разницы в размерах составляет 2 балла, КАМАЗ потеряет в*

скорости  $\frac{1}{4}$  от скорости легкового автомобиля, т.е. замедлится со скорости 2 до скорости 1 и продолжает ехать вперед.

## АВАРИЯ

Если при броске выпала критическая неудача и техника могла столкнуться с препятствием (или скажем, перевернуться на трассе, слететь в кювет и т.д.), происходит авария. Результат аварии зависит от количества кубиков, которое использовалось при броске. Чем меньше кубиков кидалось, тем опаснее последствия аварии.

На повреждения при столкновении с серьезным (статичным) препятствием кидается столько кубиков, какова скорость техники, умножить на 3. Однако, менее опасные препятствия могут снизить количество кубиков при броске на повреждения. Например, если столкновение происходит на трассе формула 1 с ограждением из покрышек, кидается столько кубиков, какова скорость (без умножения на 3). А если «столкновение» происходит с финишной ленточкой, то повреждения и вовсе нулевые.

| Использ. кубиков | Результат                                      |
|------------------|------------------------------------------------|
| 5+               | Повреждения = 6+<br>1 штрафной жетон технике   |
| 4                | Повреждения = 5+<br>2 штрафных жетона технике  |
| 3                | Повреждения = 4+<br>3 штрафных жетона технике  |
| 2                | Повреждения = 3+<br>4 штрафных жетона технике  |
| 1-               | Повреждения = 2+<br>5 штрафных жетонов технике |

В случае если техника в результате аварии врежется в другую технику, может рассматриваться правило таранного удара (без броска на успех атаки).

Наносимые повреждения равны категории размера минимального объекта при столкновении, умножить на векторную скорость.

*Например, во время побега от полиции, Джонни на своем форде на скорости 2 пытается вписаться в крутой поворот. Ведущий игры назначает штраф -2К за поворот на 90 градусов, -2К за скорость и еще -1К за наличие препятствий на улице. Джонни делает бросок Маневрирования – у него 8 кубиков (способности + бонус маневрирования), минус 5К штрафы – итого 3 кубика. Однако, Джонни не получил ни одного успеха и даже выпала единица! Его занесло и он врезаясь (хотя возможно сможет продолжить движение). На повреждения кидается 2 (скорость)  $\times$  3 = 6 кубиков. Так как при броске на маневрирование кидалось тоже 3 кубика, шанс повреждения 4+ (см. таблицу выше). Кроме того, в начале следующего хода Джонни получит 3 штрафных жетона.*

Подробности про повреждения техники даны далее.

## ОРУЖИЕ И БРОНИРОВАНИЕ ТЕХНИКИ

В бою бронетехники как правило важна защита и важно оружие, которое использует данная техника. Не менее важны и защитные системы, как то энергетические щиты.

### МАГИЧЕСКИЕ БАРЬЕРЫ И ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЩИТЫ

Магические барьеры и технологические защитные экраны (дефлекторные или поглощающие щиты) позволяют избежать повреждений, которые могут нанести залпы и выстрелы противника. Подробности даны в соответствующем разделе боевых правил.

Как правило (но не всегда) мощность дефлекторных щитов равна половине размера техники (с округлением вниз). Мощность поглощающих щитов может быть равна размеру техники, умножить на число от 1 до 10.

Обычно значение дефлекторного щита по всем направлениям равно его максимальному значению. Однако, пилот вправе перенаправить щит, защищая технику с наиболее важных направлений. При перенаправлении мощности щита за каждый ход он увеличивает мощность на 1 балл, при этом мощность трех других щитов падает на 1 балл.

*Например, Звездный крейсер атакует космическую базу пиратов. Все мобильные силы противника были уничтожены или обращены в бегство – осталось разобраться лишь с самой базой. Так как крейсеру не придется маневрировать, его не смогут атаковать с тыла и флангов, капитан отдает приказ «всю энергию на передние дефлекторные щиты». Мощность щитов крейсера равна 3. Перенаправляя энергию щита в течении трех ходов (по 1 баллу в ход), можно сделать так, чтобы мощность фронтальных дефлекторных щитов стала 6, при этом мощность боковых и кормового дефлекторного щита станет нулевой.*

Если выстрел по кораблю происходит строго сверху, снизу или под углом 45 градусов к оси движения корабля, атакующий выбирает, в какой сектор из прикрываемых щитами он стреляет.

*Например, Скай атакует корабль противника, находясь слева и сзади от него (на одну позицию сзади и справа). Атакуя таким образом, он имеет право выбрать, куда стрелять – в корму корабля противника, или в правый борт. Так как щиты на корме отсутствуют, Скай решает атаковать именно корму.*

### ВООРУЖЕНИЕ ТЕХНИКИ

Оружие техники имеет особые показатели, отличающие его от обычного «ручного» оружия. Главное, что надо усвоить – чем крупнее оружие, тем мощнее повреждения, но тем сложнее им попасть в мелкую цель.

**Размер:** величина орудия.

**Точность:** модификатор точности попадания. Обычно он отрицательный и примерно равен по модулю величине бронебойности.

**Повреждения:** бонус к повреждениям

**Максимальные повреждения:** максимальные повреждения, которые могут быть нанесены данным оружием.

**Бронебойность:** на сколько снижается броня цели при атаке. Или повышается, если оружие рассчитано на меньшие цели.

**Оптимальная дистанция:** значение оптимальной дистанции (то есть дистанции, при стрельбе в пределах которой атакующий не получает штрафа). Атака на дистанции меньше половины оптимальной накладывает штраф к атаке -2К (если оптимальная дистанция =1, штраф не дается), атака по дистанции, превышающей оптимальную делается со штрафом -1К за каждое увеличение дистанции, то есть, -1К на второй дистанции, -2К на третьей и так далее.

**Зарядов:** Количество выстрелов, которое может произвести данное оружие без перезарядки.

**Скорострельность:** Количество выстрелов, которое может произвести данное оружие в 1 ход (или в течении скольких ходов оружие может стрелять).

*Примеры оружия и перестрелки:*

*Сдвоенная лазерная пушка. Точн: -2, Повр: +1, Макс: 4, ББ: 2, Дист: 1, Заряд: -, Скор: 1*

*Крейсерский главный калибр. Точн: -9, Повр: +3, Макс: 4; ББ: 9, Дист: 4, Заряд: 1, Скор: 4*

*Протонная торпеда. Точн: -4, Повр: +2, Макс: 3, ББ 6, Дист: 2, Заряд: 1, Скор: 2*

*Предположим, космический истребитель отчаянно атакует крейсер (размер 8) и сел ему на хвост (получил бонус +2К к атаке по нему). Крейсер движется со скоростью 3, истребитель (как севший на хвост) поддерживает эту скорость. Точность истребителя и стрелков крейсера 7. Броня крейсера 12+, броня истребителя 6+. Мощность дефлекторных щитов крейсера – 4, у истребителя дефлекторные щиты отсутствуют.*

*Атака истребителя: 7 (база) +2К (результат того, что истребитель «сел на хвост») + 9К (размер крейсера) -2К (точность лазера) -4К (дефлекторные щиты крейсера) = 12. Выпало 3 успеха. Тогда повреждения определяться броском 3К (успехов при атаке) + 1К (бонус повреждений лазерной пушки), т.е. 4 кубиков. Броня крейсера 12+, минус бронебойность оружия (-2), итого шанс нанесения повреждений 10+. Т.е. лазерный выстрел истребителя практически не способен пробить броню крейсера и нанести ему значительный ущерб.*

*Стрелки крейсера: 7 (база), -9К (точность пушки) +4К (размер истребителя) -2К (цель на минимальной дистанции) = 0К. Для того, чтобы попасть в истребитель из главного орудия, стрелку надо кинуть два кубика и на каждом должно выпасть 4+. При этом возможен только один выстрел в 4 хода (скорострельность главного орудия = 4). Но если попадание будет зафиксировано, шанс повреждений будет -2+, т.е. наверняка каждый из брошенных кубиков нанесет 1 балл повреждений, а значит попадание наверняка взорвет истребитель.*

## ОРУДИЙНЫЕ БАТАРЕИ

В некоторых игровых мирах техника и суда вооружены десятками и даже сотнями орудий. Делать бросок за каждый выстрел – долго и утомительно, поэтому в подобных случаях рекомендуется использовать правило орудийных батарей.

При использовании этого правила орудия объединяется в группы (батареи). Главные принципы, по которым можно объединять орудия: они одинаково направлены, стреляют залпом (вместе) и идентичны (имеют одинаковые боевые характеристики).

При объединении в батарее каждое удвоение численности батареи дает следующие эффекты: +1 к точности и +0,5 к максимальным повреждениям и бронебойности (т.е. +1 за увеличение батареи вчетверо).

*Например, пиратский фрегат несет на каждом борту 18 одинаковых пушек. Параметры пушек: Точн: -4, Повр: +1, Макс: 4, ББ 3, Дист: 2, Заряд: -, Скор: 3. Будучи объединены в две батареи по 9 пушек в каждой (три увеличения в 2 раза, плюс 1 пушка «про запас»), они стреляют как одна пушка, но параметр Точности и Повреждений увеличивается на 3, а максимум повреждений – на 1. То есть, параметры атаки батареи из 8-9 пушек: Точн: -1, Повр: +1, Макс: 5, ББ 4, Дист: 2, Заряд: -, Скор: 1/3. А если объединить все 18 пушек в одну батарею, параметры станут Точн: +0, Повр: +1, Макс: 6, ББ 5, Дист: 2, Заряд: -, Скор: 1/3*

Также увеличивается количество повреждений и отказов систем поврежденного корабля (см. ниже). За каждое увеличение численности батареи в 4 раза, на 1 увеличивается количество повреждений систем противника.

*Так в примере выше пиратский фрегат атакует торговую каравеллу (размер 6) единым залпом из всех орудий (батарея из 18 пушек). Зафиксировано попадание и нанесено 3 балла повреждений, что означает выход из строя одной из систем. Однако, так как атака производилась из батареи, каждое учетверение количества пушек в батарее добавляет одну поврежденную систему. То есть, одним залпом будет повреждено 3 системы (1 базовая +1 система за увеличение численности батареи с 1 до 4 и еще +1 система за увеличение численности с 4 до 16).*

## ПОВРЕЖДЕНИЯ ТЕХНИКИ

Каждая единица техники имеет определенное количество баллов структуры. Когда все баллы структуры потеряны, техника уничтожена.

Каждый раз, когда происходит попадание, наносящее хотя бы 1 повреждение, эти повреждения списываются со структуры. Кроме того, возможны другие эффекты (в зависимости от величины нанесенных повреждений):

| Повр. | Результат                                                     |
|-------|---------------------------------------------------------------|
| 1     | Небольшие повреждения обшивки<br>1 повреждение структуры      |
| 2     | Временный отказ системы (на 1 ход)<br>2 повреждения структуры |
| 3     | Одна из систем техники повреждена                             |



|    |                                                              |
|----|--------------------------------------------------------------|
|    | 3 повреждения структуры                                      |
| 4  | Одна из систем техники уничтожена<br>4 повреждения структуры |
| 5+ | Глобальное повреждение. Техника уничтожена                   |

### ПОВРЕЖДЕНИЕ СИСТЕМЫ У ТЕХНИКИ

для наземной техники

| 2К | Результат                                                                       | Мод.ремонта |
|----|---------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 1  | Повреждены система тормоза (-1 от торможения)                                   | -4К         |
| 2  | Поврежден двигатель (-2 от максимальной скорости, -1 от ускорения)              | -5К         |
| 3  | Повреждение кузова (покрышек, гусениц): +1 «вечный» штрафной жетон на технику   | -5К         |
| 4  | Повреждена система управления: -2К от бросков на ремонт/контроль                | -5К         |
| 5  | Отказ двигателя – дальнейшее ускорение невозможно, скорость падает на -1 в ход. | -4К         |
| 6  | Отказ орудия – одно из орудий не может стрелять                                 | -4К         |

для космического корабля

| 2К    | Результат                                                              | Мод.ремонта |
|-------|------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 2-3   | Повреждены тормозные двигатели: -1 от торможения                       | -4К         |
| 4     | Поврежден гипер-драйв – невозможен гипер-прыжок                        | -5К         |
| 5     | Поврежден маневровый двигатель: -2К от бросков на маневрирования       | -5К         |
| 6     | Повреждена система управления: -2К от бросков на ремонт/контроль       | -5К         |
| 7     | Разгерметизация отсека (особо), ранения экипажа                        | -4К         |
| 8     | Отказ орудия – одно из орудий не может стрелять                        | -4К         |
| 9     | Поврежден генератор щита – щит не работает                             | -5К         |
| 10    | Повреждены ускорители: -1 от ускорения                                 | Особо.      |
| 11-12 | Повреждение тягового двигателя: -1 от макс. скорости и -1 от ускорения | -6К         |

Если устройства нет (повреждаться нечему) – бросок перекидывается.

Некоторое оружие способно уничтожать системы техники «напрямую» - без нанесения прямых повреждений. К примеру, ионные пушки в Звездных войнах наносили повреждения именно системам корабля, не уничтожая его. Для этого необходимо, чтобы были уничтожены дефлекторные щиты (см. ниже). Если атака успешна, кидаются кубики на повреждения, однако вместо баллов повреждений просто кидается кубики для определения повреждения системы сколько раз, сколько было нанесено повреждений. Какая система выпала – та повреждается и отключается. Если при броске на повреждения одна и

та же система выпала дважды – она уничтожается. Если какой-то системы нет – бросок перекидывается.

### УЯЗВИМОЕ МЕСТО ТЕХНИКИ

Правило аналогично правилу по уязвимым местам в обычном бою. То есть, если пилот знает уязвимое место в защите противника и способен нанести туда удар (это возможно только на минимальной дистанции), он может атаковать со штрафом к атаке, но при этом считается, что бронейность оружия поднимается (ориентировочно на 1 балл за штраф -2К к атаке).

Кроме того, иногда атака такой уязвимой цели может потребовать дополнительных маневров – обхода препятствия, захода с определенной стороны и так далее. В качестве примера вспомните 4й эпизод «Звездных Войн» - о том, как Люк Скауокер уничтожил Звезду Смерти всего одним попаданием протонных торпед.

*К примеру выше: например, пилот истребителя знает уязвимое место крейсера, но попадание туда невероятно сложно (штраф -8К к атаке). Пилот использует торпеду - параметр атаки истребителя будет 7 (точность) - 0 (изменение дистанции) -4К (точность торпеды) -2К (2 действия) + 2К («на хвосте») + 9К (размер цели) - 8К (сложность атаки) = 4К. Выпал 1 успех. Бросок на повреждения будет 1 (успехов при атаке) + 2 (повреждения оружия). Значит шанс повреждения будет 12+ (броня крейсера) - 6 (бронейность торпеды) -4 (за уязвимое место) = 2+. Т.е. бросается 3 кубика и все результаты, кроме единицы, считаются за 1 повреждение. Весьма вероятно, что торпеда нанесет крейсеру значительные повреждения.*

### ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ В БОЮ

Иногда есть смысл атаковать не всю цель, а ее уязвимые системы (например, внешний генератор дефлекторного щита космического крейсера). Эти системы гораздо меньше самого корабля и обычно хуже бронированы (параметр их брони обычно ниже).

Так как данное устройство установлено поверх корпуса корабля (атака возможна только с определенных направлений), дается дополнительный штраф от -2К и более. Также чтобы атаковать определенную локацию в технике дается штраф, определяемый размером данной локации.

При удачном броске атаки, и при нанесении повреждения противнику, при определении эффекта на систему дается бонус +1 к эффекту повреждения и -1 от повреждений структуры.

| Повр. | Результат при прицельной атаке                                                                              |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Временный отказ системы (на 1 ход)                                                                          |
| 2     | Одна из систем техники повреждена<br>1 повреждение структуре                                                |
| 3     | Одна из систем техники уничтожена<br>2 повреждения структуре                                                |
| 4     | Одна из систем техники полностью уничтожена и может быть только заменена целиком<br>3 повреждения структуре |
| 5+    | Одна из систем техники полностью уничтожена и может быть только заменена целиком<br>4 повреждения структуре |



Результат атаки «не туда» (количество успехов равно количеству единиц) означает промах, либо попадание, не нанесшее повреждений.

*Например, на крейсере из примера выше находится внешний генератор защитного поля, бронирование которого всего 8+. За сложность попадания в генератор Ведущий назначает штраф -6К. Пилот истребителя из того же примера стреляет по генератору. 7 (база) -2К (точность лазера) - 0К (изменение дистанции) - 2К (пилот управляет и стреляет) + 2К (истребитель «сел на хвост») +9К (размер цели) -6К (штраф прицеливания) -4К (дефлекторные щиты крейсера) = 4К. Выпал 1 успех. Повреждения определяются как 3 кубика (1 успех при атаке) + 2К (бонус повреждений лазерной пушки). Шанс нанесения повреждений равен базе 8+, минус бронейность 2. Итого шанс нанесения повреждений 6+.*

*Пилот истребителя может попытаться использовать торпеду для поражения генератора щита (щит не действует против торпеды). Снова считаем атаку: 7 (точность) - 0К (изменение дистанции) - 4К (точность торпеды) -2К (2 действия пилота) +2К («на хвосте») +9К (размер цели) -6К сложность атаки, итого 6 кубиков на атаку. Шанс повреждения будет 8+(броня генератора) -6 (бронейность торпеды) = 2+, то есть, все, что выпадет при броске на повреждения, кроме единиц, увеличивает наносимые повреждения на 1 балл. То есть, при удачном выстреле торпеда может сильно повредить генератор щита или вовсе его разрушить.*

## МАССОВЫЕ БОИ

Персонажи могут принять участие в настоящих крупных битвах и сражениях. И если бой 4 персонажа против 4 противников может занять час игрового времени, то бой даже 40 на 40 бойцов займет сутки, бой 400 на 400 может занять недели подсчетов. Для того, чтобы облегчить расчеты предлагается данная боевая система.

Поскольку упрощение всегда ведет к некоторым условностям, надо понимать, что персонажи в бою не будут отыгрывать каждый шаг и вполне могут неожиданно погибнуть, особенно если сражаются в первых рядах армии.

### ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

Все боевые силы соперников делятся на основные и вспомогательные войска. Основные войска непосредственно сражаются с врагом (обычно это пехота, десантники, танки, мото или механизированная пехота), а вспомогательные войска (авиация, артиллерия, колдуны и маги) оказывают им поддержку или уничтожают вспомогательные войска противника.

Все основные войска условно приводятся к некой условной численности. Обычно численность приводится к так называемому «среднему солдату». То есть, в меру профессиональным бойцам, которые составляют основную любой армии. Как правило, это обычный пехотинец в битвах на земле, средний танк в

механизированных битвах или космический истребитель в сражениях в космосе.

Так «условно» для средневековой битвы можно принять, что скажем 3 крестьянина-ополченца равны двум легким пехотинцам или 1 «обычному» солдату. При этом каждый тяжелый пехотинец может считаться за двух солдат, каждый кавалерист – за трех, а каждый конный рыцарь – за пятерых.

Для танковой битвы (в которой персонажи выступают как танкисты) можно условно определить, что один средний танк «равен» двум легким, четырем бронемашинам или 10 пехотинцам.

Таким образом считается **условная численность армий**.

Самая большая (по **условной** численности) армия делится на 10 примерно равных отрядов (можно больше или меньше – так, как удобнее Ведущему). Вторая армия получает количество отрядов в соответствующей пропорции – так если в одной армии 1020 солдат (10 отрядов), а во второй 773 солдата, вторая армия получит 8 отрядов.

*Например: военный обоз с оружием и провиантом, охраняемый 40 солдатами в сопровождении героев атакован бандой 70 орков. Ведущий решает, что каждый снаряженный, обученный солдат вполне может справиться с одним орком. Таким образом, в отряде будет 7 бойцов. То есть, у орков будет 10 отрядов по 7 бойцов, а у людей 6 отрядов также по 7 бойцов.*

Силы поддержки обычно не включаются в состав отрядов, а имеют условную силу: подавляющая (4К), значительная (3К), достаточная (2К), минимальная (1К), отсутствует (0К). В некоторых случаях силы поддержки могут иметь и значительно большую мощь.

*Отряд орков из примера выше сопровождает несколько гоблинов, использующих пару легких баллист и Ведущий решает дать оркам 1К поддержки.*

*В то же время среди людей находится пара неслабых магов (в том числе персонаж Лиара, которая решает участвовать в бою только в качестве поддержки). Эти маги также примут участие в битве и Ведущий дает отряду людей 2К поддержки.*

### СИЛА АРМИИ В БИТВЕ

Битва армий также как и битва нескольких персонажей состоит из нескольких ходов, но только этот ход может длиться минуту, час или даже сутки и недели в особо крупных битвах, как, например, Сталинградская битва или сражение на Курской дуге. Каждый ход во время массовой битвы называется «стычка».

Базовая сила атаки армии равна количеству активных отрядов в армии. Так на начало битвы базовая сила армии с 10 отрядами равна 10К, армии с 8 отрядами 8К и так далее.

Технологическое преимущество добавляет кубики одной армии и убирает их у другой. Так технологическое преимущество на одну ступень (скажем в сражении кавалерии против легких танков и пехоты с автоматическим оружием) дает штраф

отстающей стороне и бонус к силе армии противника 1К за каждую категорию технологического преимущества. Битва дикарей против пехотинцев в силовой сенсорной броне может дать штраф дикарям -4К и бонус +4К пехотинцам.

Также важна территория, на которой происходит битва. Так если одна армия находится за стенами неприступной крепости, противник при атаке получит штраф -8К (конечно, если для противника эта крепость действительно неприступна). Тяжелый укрепрайон дает противнику штраф -6К. Сложная оборонительная система или ландшафт (такой, как например, река) штраф -4К. Просто укрепленные позиции дают противнику штраф -2К. Однако, находясь в обороне армия также получает штраф к эффективности атаки, равный половине штрафа, который дается противнику. Так находясь в неприступной крепости армия получает штраф -4К в то время, как их соперники штраф -8К

Генерал армии, имеющий наибольшее значение Лидерства добавляет разницу в значении способности к силе своей армии. Также каждый генерал может распределить бонус вспомогательных войск – увеличить свою силу или уменьшить силу противника. Причем бонусы разных генералов могут компенсировать друг друга или наоборот значительно усилить обе стороны.

Наконец какие-то особые события или эффекты могут положительно или отрицательно влиять на силы одной или обеих армий. Например, при битве на море внезапно налетевший шторм может дать штраф к Силе обеих флотов. А подошедшее подкрепление, ударившее в тыл или во фланг противнику способно мгновенно изменить картину на поле битвы.

*Для примера выше:*

*Базовая сила банды орков 10К (за отряды) +1К (поддержка гоблинских баллист) -2К (враждебная поддержка магов людей), итого 9К. Если бы орки сумели устроить качественную засаду, Ведущий мог бы дать им бонус за успешную засаду. Но увидев, что число орков превосходит людей почти вдвое, банда бездумно кидается в атаку и тем самым дает людям некоторое время на подготовку.*

*Базовая сила людей 6К (за отряды) +1К (преимущество лидерства предводителя людей), итого 7К.*

Полученные силы армий это не окончательные значения и иногда могут незначительно меняться под влиянием действий персонажей.

## ПЕРСОНАЖИ В БОЮ

Персонажи могут активно участвовать в больших битвах, а иногда даже оказывать влияние на ход сражения.

Каждый игрок выбирает, каким именно способом его персонаж участвует в бою и какие способности при этом использует. Персонаж может быть генералом или помощником генерала (лидерство), бойцом на передовой (стрельба или ближний бой), воодушевлять солдат (актерство), лечить раненых (медицина), стать пилотом или водителем (пилотирование) и т.д.

Обычно персонаж может участвовать в бою, находясь на одной из позиций сражения. Необходимо понимать, что если персонаж окажется в большом сражении, он рискует погибнуть, в том числе, от обычной шальной пули.

**Передовая:** Персонаж активно участвовать в основной битве. Есть риск получить ранение или погибнуть, но в случае успеха персонаж поможет союзным силам (дается бонус к итоговой силе союзной армии). Броски персонажа, смело вошедшего в бой делаются со штрафом, определяемым численностью одного отряда.

Если персонаж желает проявить героизм в битве, его бросок делается с дополнительным штрафом -2К, шансы получить ранения возрастают, но при успешном броске персонаж дает союзной армии +2К к силе.

Безумный героизм делается со штрафом -4К. У персонажа очень большие шансы получить ранение или даже погибнуть. Но в случае успеха, он дает своей армии бонус +3К.

**Поддержка:** Персонаж хоть и находится на поле боя, но не сильно рискует. Оказывать поддержку могут маги, артиллеристы, некоторые стрелки, пилоты, т.е. персонажи, являющиеся по сути или управляющие силами поддержки. Персонаж делает бросок со штрафом, определяемым численностью отряда -1К и при успехе дает небольшой бонус +1К союзникам, либо штраф -1К противнику (по выбору игрока).

Во время поддержки, персонаж также может проявить героизм и безумный героизм со штрафами -3К и -5К соответственно.

**Штаб и тыл:** Персонаж находится вне боя. Он практически не рискует (кроме случая, если при броске выпадет критическая неудача), а если не делает броска, то в бою вообще не рискует. Но такой персонаж не оказывает влияния на бой (если не является генералом или его помощником). При этом, к примеру, врач или техник, может снизить потери, которые понесут отряды после сражения.

Оказавшись в тылу персонаж может произнести речь (способность Актерство), чтобы вернуть в бой подавленный отряд. Обычный бросок со штрафом за численность отряда превращает разгромленный отряд в подавленный, либо подавленный в активный. Бросок со штрафом за численность армии превращает разгромленный отряд в активный.

## БРОСОК ПЕРСОНАЖА В БОЮ

Количество кубиков, которое кидает персонаж в бою равно значению способности, плюс все соответствующие ситуации модификаторы (в том числе, бонусы и штрафы оборонительной позиции), плюс Дух персонажа, минус модификатор численности отряда и штрафы за действия.

| Численность одного отряда | Штраф |
|---------------------------|-------|
| 1-2                       | 0     |
| 3-6                       | -1К   |
| 7-15                      | -2К   |
| 16-35                     | -3К   |
| 36-70                     | -4К   |
| 71-125                    | -5К   |

|          |      |
|----------|------|
| 126-200  | -6К  |
| 201-300  | -7К  |
| 301-500  | -8К  |
| 501-700  | -9К  |
| 701-1000 | -10К |

Успешный бросок означает, что персонаж добился нужного результата, возможно получив ранения.

*Так в сражении с орками Лео решает скрываться за фургонами и атаковать орков из укрытия. Численность отряда – 7 бойцов (штраф -2К), его способность скрытности и Дух в сумме 9К, бросок дал 4 успеха (4, 5, 5, 6) и 1 провал. Значит Лео успешно ведет свою диверсионную деятельность (и даже не получил ни царапины) и дает своей стороне +1К к Силе.*

Успешный бросок означает, что персонаж справился с задачей, но мог при этом получить ранение (или несколько).

Результат «не туда» (количество успехов равно количеству провалов) означает, что персонаж частично выполнил свою задачу, но его бонус снижается на 1. И персонаж точно также мог получить ранение.

*Например: персонаж героически сражается на передовой. В случае успеха он дал бы своей армии бонус +2К. Но так как результат «не туда», он даст лишь бонус +1К.*

Если результатом любого броска способности в массовом бою стал критический провал – персонаж погиб в бою и не смог выполнить свою задачу. Смерть наступает от случайной шальной пули, от неожиданной сконцентрированной атаки противника, от взорвавшегося рядом снаряда, от коня, который упав в бою ломает персонажу позвоночник и так далее.

### РАНЕНИЕ ПЕРСОНАЖА В БОЮ

В больших битвах персонаж может получить сразу несколько ранений за 1 ход и адреналин ему не поможет. И конечно, персонаж может погибнуть – от случайной пули или от выстрела снайпера, от взрыва гранаты или наткнувшись на вражеский клинок.

Количество ранений определяется количеством выпавших при броске единиц. При этом в зависимости от того, на сколько рискованно ведет себя персонаж в бою, он может убрать выпавшие единицы, компенсировав их успехами.

| Поведение персонажа                                   | Убирает ранение |
|-------------------------------------------------------|-----------------|
| Штаб и тыл                                            | 3,4,5,6         |
| Поддержка                                             | 4,5,6           |
| Передовая, героическая поддержка                      | 5,6             |
| Героическая передовая, безумный героизм при поддержке | 6               |
| Безумный героизм на передовой                         | -               |

*Например, персонаж сражается на передовой. При броске выпал следующий результат: 1, 1, 2, 3, 4, 4, 5. Бросок имеет 1 успех, но из двух выпавших единиц «компенсирована» лишь одна. Значит персонаж получает одну рану.*

*Другой пример: персонаж проявив безумный героизм сражается на передовой. Бросок дал результат 1, 1, 4, 5, 6, 6, 6. Бросок успешен, но персонаж при этом получает две раны, так как ни одна из единиц при безумном героизме не передовой не может быть компенсирована.*

Бронебойность такой атаки равна среднему уровню бронебойности во вражеской армии +1. На повреждения кидается 6 кубиков. Локации попадания определяются по стандартным правилам.

*Например: Сэр Готем участвует в сражении с большой бандой орков. Отряды орков состоят из 7 бойцов, базовый штраф к броску персонажа -2К. Однако Готем желает проявить героизм (т.е. дать бонус +2К к Силе своей армии) и будет делать бросок со штрафом -4К.*

*Способности ближнего боя Готема с учетом всех бонусов 7К. +2К за Дух рыцаря. С учетом штрафа -4К за действие, игрок кидает 5К. Выпало 1, 1, 3, 3, 5 – героизм Готема оказалось безрассудным. Он не только не дает бонус своей армии, но и может получить 2 раны (ни одна единица не была компенсирована). Орки преимущественно используют тяжелые топоры с бронебойностью 2, соответственно бронебойность атак против Готема будет на 1 балл выше, т.е. 3. С учетом его лат (броня 7) атака будет делаться против 4+, максимальное ранение 4 с повреждениями 6К. Героизм Готема вполне может стоить ему жизни...*

### ТЕЛОХРАНИТЕЛИ В БОЮ (НЕБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Ведущий может разрешить персонажам иметь в массовых боях телохранителей, которые могут спасти персонажа от ранения. Это могут быть его личные телохранители, стражники, оруженосцы, преданные животные и так далее.

Каждый раз, когда персонаж мог получить рану, считается, что эту рану получает его телохранитель. При этом персонаж теряет телохранителя до конца боя (кого именно игрок определяет сам).

После боя каждый из телохранителей может выжить или погибнуть. Игрок делает бросок 1к6, который определяет тяжесть нанесенного телохранителю ранения – от легкого (1) до смертельного (5). 6 на кубике также означает, что телохранитель погиб и возможно его тело не было найдено после битвы.

### РЕЗУЛЬТАТ ХОДА БИТВЫ

После того, как были определены Силы армии с учетом действий персонажей, делается бросок атаки армий. Значение имеет каждый брошенный кубик, точнее то, что выпадет на кубиках.

| Рез-т | Значение                                                                                                                                                                                                 |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Отряд атакующих подавлен. Возможно попал под шквальный огонь противника или даже союзника, вышел на позицию, где нет противника, просидел без толку в засаде, наткнулся на минное поле или болото и т.д. |
| 2-3   | Нет эффекта                                                                                                                                                                                              |
| 4     | Вражеский отряд подавлен                                                                                                                                                                                 |
| 5     | Вражеский отряд разгромлен                                                                                                                                                                               |



**Подавленный отряд:** этот отряд выходит из боя и не участвует в следующий ход сражения. Однако затем он может вернуться в строй и сражаться как и раньше.

**Разгромленный отряд:** отряд понес значительные потери и в панике отступает. В следующий ход его командир может остановить бегущий отряд, если сделает успешный бросок 1К. Если разгромленный отряд останавливает персонаж, он должен сделать успешный бросок Лидерства или Актерства с учетом размера отряда. При этом разгромленный отряд становится подавленным (и пропустит еще один ход будучи подавленным). Сделав успешный бросок с учетом численности всей армии, персонаж заставит разгромленный отряд сразу стать боеспособным.

**Уничтоженный отряд:** отряд полностью и окончательно выходит из боя. Большая часть его бойцов убита или получила серьезные ранения и не может продолжать сражение.

**Активный отряд:** Это боеспособный отряд, который не находится под влиянием любого из вышеперечисленных эффектов.

Если нанесены «лишние» повреждения (т.е. разгромлено, подавлено или уничтожено больше отрядов, чем у противника), лишние успехи просто не учитываются. Сначала игнорируются эффекты подавления, затем эффекты разгрома.

*Например, если у противника всего 2 отряда, а при нападении на него выпали результаты 4, 5, 6, 6, 6 – считается, что оба отряда просто уничтожены. Однако, если у противника было 2 активных отряда и еще 2 подавленных отряда, то считается, что уничтожено 2 активных отряда, 1 из подавленных и оставшийся подавленный оказывается разгромлен.*

Если в армии не осталось активных и подавленных отрядов (остались только разгромленные и уничтоженные, и/или силы поддержки) – армия разбита и бежит (если может). Если у победителя в армии есть мобильные силы (например, кавалерия или моторизованные войска), они могут преследовать бежавшие в последний ход боя отряды противника и уничтожить их или взять в плен – противник не сможет сопротивляться.

Если требуется сделать «отрицательный» бросок, то один из кубиков до броска делается основным и определяет эффект атаки. Если на втором (или прочих) брошенных кубиках выпадет 4+, значит получен именно эффект, выпавший на основном кубике. При этом если хоть на одном, любом кубике выпадет 1 – подавлено столько своих отрядов, сколько выпало единиц.

### АТАКА ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ ОТРЯДОВ

Вспомогательные отряды могут не только усиливать союзную армию или ослаблять противника (или разделять свою мощь и на то и на другое), но и наносить удары по вспомогательным силам противника.

В последнем случае участвующие в ударе по вспомогательным войскам противника не участвуют в

очередной стычке и в конце хода делают бросок атаки по вспомогательным силам противника точно так же, как при обычной стычке армий. Результат броска аналогичен броску в стычке – удар может подавить само подразделение, либо подавить, разгромить или уничтожить вражеский отряд поддержки.

*Например, идет артиллерийская дуэль двух армий. Обе армии имеют 2К силы и в очередной стычке начинается схватка артиллерий. Первая армия в атаке получила 1 и 6. Вторая армия получила в атаке 3 и 5. Это значит, что артиллерия 1й армии получила эффекты разгрома (1 от своего броска) и подавления (5 от броска противника), а артиллерия 2й армии была частично уничтожена (потеряет 1К силы).*

### ПОСЛЕ БОЯ

С героями после боя все просто: они или получили раны в сражении или не получили их. Выжили или погибли. Все сложнее с солдатами.

Если отряд был уничтожен, то 50% солдат обычно не могут быть возвращены в строй (сразу). У проигравшего потери составляют еще больше – 75% (1/4) от численности отряда.

Если отряд был разгромлен и бежал с поля боя, то он теряет 35% (1/3) своей численности.

Выжившие (не сбежавшие и не уничтоженные) отряды обычно теряют 5% численности за каждую стычку, но не более 25%.

Медик, оказывавший помощь отрядам на поле боя мог снизить процент потерь на 5 или даже 10 процентов (скажем, разгромленный отряд, который «обработал» медик потеряет  $35\% - 5\% = 30\%$  численности).

Также проигравший делает бросок 1К чтобы определить судьбу своих вспомогательных сил, которые не могут самостоятельно быстро покинуть поле боя (например, артиллерия). Бросок делается на каждый вспомогательный отряд. Результат 4 и выше означает, что вспомогательный отряд удалось спасти. Неуспех (2 или 3) означает, что он был уничтожен. Провал (выпала единица) означает, что вспомогательный отряд был захвачен врагом.

### ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ

Продолжаем пример выше с отрядом орков, напавших на обоз людей и доведем его до конца битвы.

Первая стычка: у орков Сила 9К, у людей Сила 8К. Бросок орков: 1, 1, 2, 3, 3, 3, 5, 5, 6. Бросок людей: 1, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 6. Таким образом, результат этой первой схватки: подавлено 4 отряда орков и 1 отряд людей. Разгромлено и отступают 2 отряда людей и 1 отряд орков. Уничтожено по 1 отряду с каждой стороны.

То есть, на начало следующего хода у орков 4 боеспособных отряда (еще 4 подавлено, 1 разгромлен), у людей – 2 отряда (еще 1 подавлен, 2 разгромлено).

Луара продолжает поддерживать своей магией. Сэр Готем получил тяжелую рану в голову во время предыдущей стычки и сейчас лежит без сознания. Лео продолжает использовать свою диверсионную тактику и снова дает бонус +1К к силе своей армии.



То есть, базовая сила армий на начало второй стычки у орков: 4К (численность активных отрядов) +1К (баллиста) = 5К. У людей 2 (численность отрядов) +2К (поддержка магов) +1К (преимущество лидера людей) +1К бонус Лео = 6К.

Ведущий решает, что в битву вмешивается конный патруль людей – 8 всадников. Конный воин – серьезный противник и Ведущий решает, что 2 всадника по силе равны трем пехотинцам или оркам, т.е. в бой на стороне людей входят еще 2 отряда. Также Ведущий решает дать им бонус +1К за счет удара во фланг орков и еще +1К за удар с разгона. Таким образом численность армии людей поднимается на 2 отряда, а Сила армии поднимается сразу с 6К до 10К.

2я стычка: бросок орков: 1, 2, 5, 5, 6. Бросок людей: 1, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 6, 6. Еще подавлено 2 отряда орков и 3 отряд людей; 3 отряда орков разгромлено. Уничтожен 1 отряд людей и 2 отряда орков. Подавленные в прошлый ход отряды (4 отряда орков и 1 отряд людей) возвращаются в битву, а для разбитых делается бросок на остановку. Орки и 1 отряд людей бегут, а 1 отряд людей был остановлен своим командиром и сейчас становится подавленным.

То есть, численность армий на начало третьей стычки – у орков: 2 активных отряда, 2 подавленных и 3 разгромленных. Численность армии людей: 3 активных отрядов, 3 подавленных.

Третья стычка: Герои в группе действуют как и раньше (только игрок, отыгрывающий сэра Готема грустно обдумывает свой безрассудный поступок). Сила орков равна 2 (за отряды) + 1 (баллиста) – 2К (влияние магов людей). Сила людей 3К (за отряды) +1К (за преимущество лидерства генерала) +1К (за диверсанта Лео) = 5К.

Бросок орков дал 6 (повезло), бросок людей дал 1, 1, 4, 5, 6. Подавлен 1 отряд орков и 2 отряда людей, 1 отряд орков обращен в бегство и еще по 1 отряд орков и людей уничтожены. Из трех отрядов орков, обращенных в бегство в прошлый ход два отряда остановились и теперь подавлены.

Численность армии орков: 1 активный отряд, 3 подавленных и 1 разгромленный. У людей 3 активных отряда и 2 подавленных.

4я стычка. В следующем ходу сражения все по прежнему за исключением численности. У орков Сила армии 1К (численность) +1К (баллисты) -2К (маги людей). У людей Сила 3К (численность), +1К (преимущество лидера), +1К (бонус Лео), итого 5К.

Бросок орков: 4 на основном кубике (шанс опрокинуть) и 2 на втором (шанс опрокинуть не реализован). Бросок людей: 2, 2, 4, 6, 6 – опрокинут и разгромлен 1 орочий отряд и еще 2 уничтожено.

То есть, люди сумели сгруппироваться и начали эффективно защищаться и сейчас все 5 отрядов стали активными. У орков разгромленный отряд бежал из боя, остался 1 активный отряд, 1 разгромленный.

5я стычка. Последний ход сражения (все действуют как обычно). У орков Сила армии 1К (за отряды), +1К (за баллисты) -2К (маги людей). Сила людей: 5К (отряды)

+1К (преимущество генерала) +1К (бонус Лео), итого 7К.

У орков выпало 1 и 6 – их активный отряд подавлен. У людей выпало 1, 2, 3, 3, 4, 5, 6. Значит из двух оставшихся отрядов один уничтожен, а второй – разгромлен и бежит. Победа за людьми! Предводитель людей также решает уничтожить бегущий отряд орков, отдав соответствующий приказ кавалерии.

Теперь бой закончен и определяются потери.

У орков было 70 воинов. 8 отрядов орков было уничтожено, в каждом выжило лишь 25%, т.е. по 2 воина. Еще 2 отряда орков благополучно сбежали ранее и потеряли 35%, т.е. в них выжило по 4 орка. Итого из 70 орков боеспособными осталось лишь  $8 \times 2 + 2 \times 4 = 24$  бойца, убитыми и тяжелоранеными орки оставили 46 воинов.

У людей 2 отряда разбито (потери 50%), 1 отряд бежал (потери 35%), 5 отрядов уцелело (потери 25% у пехоты и 20% у кавалерии). В отряде пехоты 7 солдат, кавалерии – 4 солдата. Итого потери составили  $2 \times 4 + 1 \times 2 + 3 \times 2 = 16$  пехотинцев и  $2 \times 1 = 2$  кавалериста. Осталось в строю 24 пехотинца и 6 кавалеристов. Бросок захвата вспомогательных сил дал результат 2 – убегая гоблины подожгли свои баллисты, чтобы они не достались людям. Славная победа!

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Приведенные выше правила позволяет сделать сражения очень похожими на реальные. Но Ведущему необходимо помнить, что слишком хорошо – не всегда хорошо.

Увлечение «тяжелыми» правилами может привести к путанице, сложности в понимании правил начинающими игроками. Постоянные тактические сражения могут сильно затянуть игру (даже если они будут интересными).

Именно поэтому Ведущему предлагается тщательно продумать применение правил данного приложения. Ведь его главная цель – интересная игра и чтобы игроки получили от игры удовольствие.

Приятной игры!